#235 PS3(4) • XBOX 360(ONE) • Wii(U) • PC • iPAD • NINTENDO (3)DS • PS VITA • iPHONE

POWER UNLIMITED

ALLES OVER DE XBOX ONE

GRiD 2
SOEPEL, STRAK EN GEIL

OCULUS RIFT
MISSELIJKMAKEND ECHT

CALL OF DUTY: GHOSTS
EINDELIJK EEN NIEUWE ENGINE!

THE LAST OF US
GENIAAL, ONOVERTROFFEN EN BRILJANT!

WWW.PU.NL

JUL.2013

BP € 4,25



SPLINTER CELL BLACKLIST

PLUS: COMPANY OF HEROES 2 BEZORGT JE KOUWE RILLINGEN • DE MAAND IN BIJSCHRIFTEN • OP SCHOOLREISJE NAAR FIFA 14 • REMEMBER ME: PRIMA MAAR NIET ONVERGETELIJK • GRAN TURISMO 6 ZORGT VOOR KWIJL OP HET ASFALT • UREN FUN MET MARIO AND DONKEY KONG: MINIS ON THE MOVE • ANIMAL CROSSING: NEW LEAF SCHENKT JE EEN TWEEDE LEVEN • EINDELIJK! EEN WAGONLADING GAMES VOOR DE PS VITA • EINDELOOS POPPETJES COMBINEREN IN SKYLANDERS: SWAP FORCE • EEN DIKKE BONER VAN WATCH_DOGS • INFINITE CRISIS • GAME & WARIO • EN NOG VEEL MEER...



"EEN BEST-OF VAN ALLES WAT DE SERIE ZO VET MAAKT!"

– POWER UNLIMITED



22.08.13



PS3

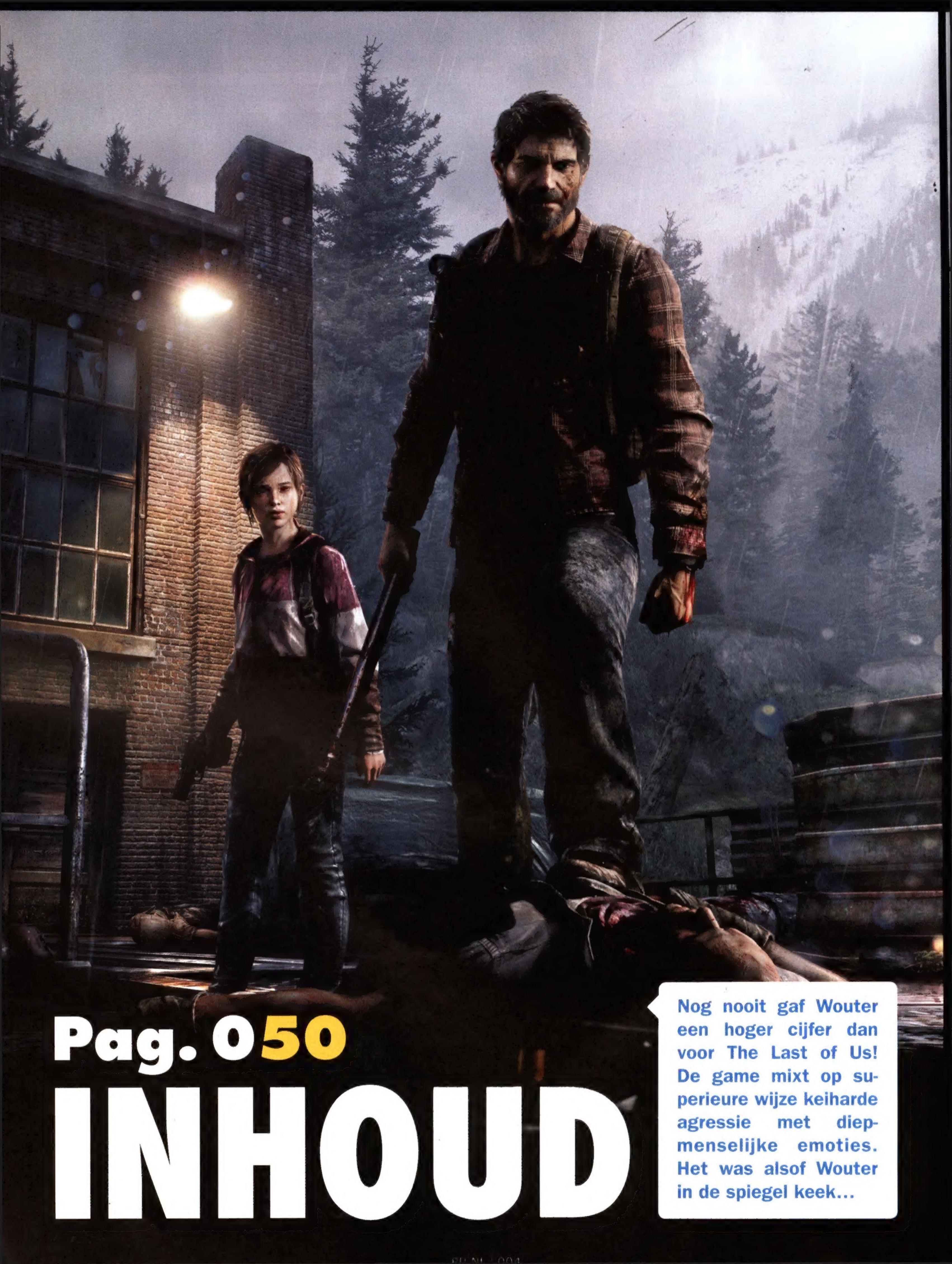


XBOX 360 XBOX LIVE PC DVD ROM



UBISOFT

18 www.pegi.info



Pag. 050

INHOUD

Nog nooit gaf Wouter een hoger cijfer dan voor The Last of Us! De game mixt op superieure wijze keiharde agressie met diepmenselijke emoties. Het was alsof Wouter in de spiegel keek...


Pag. 024


Pag. 041


Pag. 042


Pag. 058


Pag. 068

COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEWS

REVIEWS

EXTRA

VAST



COLOFON
POWER UNLIMITED



HOI 2013 KEURMERK

UITGEVER *Niels Roodenburg*
HOOFDREDACTEUR *Maarten Blonk*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Jan Meijroos, Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Ward Geene, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Postbus 3389 • 2001 DJ Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING Johnny Rijbroek, Dennis van der Zanden
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
MARKETING *Andries Hiemstra*
ACCOUNTMANAGER *Aryaty Krancher* • tel. 023 303 05 59 / 543 00 41

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik • m.vd.willik@hub.nl
KLANTENSERVICE
Ingrid van der Aar, Tanja Ekel
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar, inclusief 1 extra special.
Een jaarabonnement kost € 49,50.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden.
Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement schriftelijk (per brief, mail of fax) opzegt.
Na de omzetting voor onbepaalde duur kan op ieder moment schriftelijk worden opgezegd per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand. Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via **www.hubstore.nl**. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via **www.hubstore.nl (service)**, schrijven naar **HUB • postbus 3389 • 2001 DJ Haarlem**, of mailen naar **klantenservice@hub.nl**.
Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel.nummer: **023 - 5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden.
Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
HUB,
t.a.v. Klantenservice,
Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem.

DE REDACTIE

TWINTIG JAAR!



Nu we allemaal precies weten wat we van de PlayStation 4 en Xbox One kunnen verwachten, is het tijd voor echt belangrijke zaken. Volgende maand bestaat Power Unlimited namelijk maar liefst 20 jaar! Een legendarische gebeurtenis waar wij apetrots op zijn! In PU8 gaan we het vieren met onder andere een extreem dik nummer (zorg dat je cavia niet op de deurmat ligt als de PU bezorgd wordt) en een terugblik op twintig jaar PU en wat voor hilariteit dat heeft opgeleverd. Daarnaast geven we een epische prijs weg! De cover wordt er eentje om in te lijsten. Het wordt een combinatie van alle (ALLE) PU-covers tot nu toe en het getal 20. Stagiairs zijn nu al bezig met de covers van 1993 tot 2002 te scannen, want die hadden we niet meer digitaal... Als ze het niet op tijd halen, kunnen we natuurlijk altijd nog de cover van PU 200 recylen, met een nulletje eraf. Anyway, je gaat het zien! Hou PU.nl ook goed in de gaten voor die epische prijsvraag, want die verandert je leven. ● *Maarten*



view with layar

IEMAND MOET HET DOEN

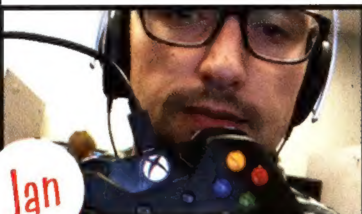
In dit nummer vind je een uitgebreide impressie van de Oculus Rift, een Virtual Reality-bril die je het gevoel moet geven in de game aanwezig te zijn.
Het is echter behoorlijk wennen met dat ding op je kop, en tijdens de eerste speelsessies had Jurjen dan ook moeite om z'n ontbijt binnen te houden. 'Iemand moet het doen', kon je 'm horen kokhalzen.



Jan

Betastte deze maand:

De nieuwe Xbox One controller, en ik voelde gelijk de subtiele verbeteringen. Hier valt echt niks meer op aan te merken.



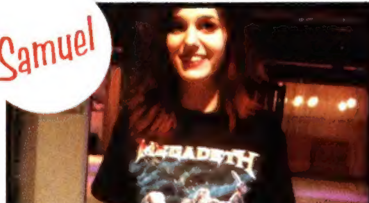
Jurjen



Reisde deze maand naar:

Toscane, om daar even tien minuten rond te lopen en van het uitzicht over de zee en op de bergen te genieten. Virtueel dan, hè?

Samuel



Zag voor de vierde keer:

Een van m'n favoriete bands live: Megadeth! M'n beste vriendin was mee en ze was het erover eens dat de rockende heren wederom geweldig waren!

Tjeerd



Herbeleefde deze maand:

Het schoolreisje-gevoel. Ik ging in de bus naar Keulen om FIFA 14 te spelen. Onderweg werden er moppen getapt en kregen we een zakje chips en een pakje Wicky!

Ondertussen...

JJ

Zat deze maand opgesloten:

Op een wc in een hotelkamer in Sofia, terwijl m'n vriendin was shoppen in de stad. Dat was dus een paar uur wachten in een snikheet schijthuis.



Florian

Was deze maand druk met:

Alle info en geruchten over de Xbox One op PU.nl zetten! Het was een hels karwei, maar we hebben het geflikt met z'n allen. Op naar de E3!



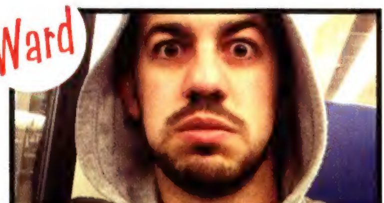
Graddus

Verdwaalde deze maand:

Ergens tussen Scherpenzeel en Lunteren. Maar dankzij een grootscheepse zoekactie van Interpol, leger en marechaussee was ik gelukkig nog nét voor donker thuis.



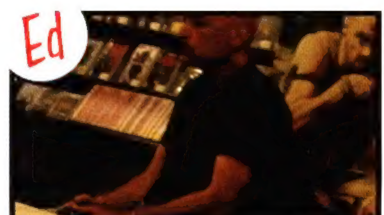
Ward



Leerde deze maand dat:

De trein pakken om vijf uur 's ochtends een slecht idee is. De kans dat je een dronken debiel of verslaafde tegenkomt die je half ondertuft, is 97,67%.

Ed



Versloeg deze maand:

Vrijwel alle bezoekers die het tegen me opnamen in de Game Mania. Ik was best een beetje nerveus van tevoren, maar de raceskills bleken minder roestig dan gevreesd.

Wouter



Is zich aan het klaarmaken:

Voor de Apocalyps! Die schimmelinfectie achter Ed z'n oor begint er namelijk verdomd verdacht uit te zien... Of heb ik nou teveel The Last of Us gespeeld?

Wordt vervolgd...

ED LAAT ZE (BIJNA) ALLEMAAL EEN POEPIE RUIKEN



Van tevoren was ie zichtbaar gespannen. Zou ie 't nog kunnen, vroeg hij zich af? De laatste jaren had Ed maar weinig virtueel geraced, dus we namen best een gok door onze eindbaas naar Almere te sturen waar bezoekers van de plaatselijke Game Mania hem konden uitdagen voor een race met GRiD 2.
Gelukkig hadden we de game twee dagen eerder op de redactie dus kon de ouwe baas z'n skills nog effe invetten voor hij in het strijdperk trad. Het resultaat mocht er wezen: een winstpercentage van dik negentig procent!
Slechts één deelnemer slaagde erin een snellere ronde dan Ed neer te zetten, dus hebben we 'm na terugkomst de nodige welverdiende schouderklopjes gegeven. Niet te hard natuurlijk, want anders spuugt ie zomaar z'n kunstgebit uit.

GEEN POSEUR VAN DE MAAND



Niet schrikken, maar voor het eerst sinds anderhalf jaar is niet Jan de Poseur van de Maand maar iemand, of beter gezegd iets(!), anders.
Ward is het overigens ook niet geworden, al geeft hij met deze foto, gemaakt in de partybus op weg naar de Call of Duty: Ghosts presentatie, wel een nieuwe dimensie aan de uitdrukking 'voor paal staan'.

PRIJSVRAAG

view with layar





Vermoedelijk herkennen jullie Daniël Lippens wel, een van de populairste DJ's van Slam!FM, maar wie jullie vermoedelijk niet zullen herkennen, is de PU-redacteur die achter het Metro: Last Light gasmasker schuilt.
Als jij weet welke dwaas dit is, en een mailtje naar ons stuurt ovv 'PU Gasmasker', dan maak je kans op een exemplaar van de allereerste PU met handtekening van... de desbetreffende redacteur!



DE CIRKEL IS ROND

'De cirkel is rond', dichtte een van de grootste poëten van deze tijd (Louis van Gaal) al eens, en in dat kader is het een mooi besluit van Sony om de komende GT6 nog voor de PlayStation 3 uit te brengen.
Jan speelde de game op het circuit van Silverstone en mocht daar ook nog effe achter het stuur kruipen van een echte bolide. Ed hield z'n hart vast toen hij dit plaatje zag, want 'wie houdt in godsnaam z'n stuur vast in de tien over vijf stand... OP HET RECHTE EIND!'

★ PU.TV:

PU LIVE

Vorige maand was het dan zover: de Xbox One werd onthuld. Onze Jan mocht exclusief voor de Benelux naar Redmond, maar ook de rest van de redacteuren volgden 'de reveal' op de voet.
Natuurlijk bleef het niet bij het aangapen van de livestream, maar werd er een uitgebreide PU Live uitzending gemaakt met een degelijke voorbeschouwing en deskundige nabeschouwing.
Dat ik me de volgende dag een weg door de pizzadozen en bakken Chinese smurrie moest graven om m'n PC te bereiken, heb ik de jongens maar vergeven.





YO! POST!

brief van de maand

MONSTERBRIEF

Yoo PU luitjes,
Ergens vorig jaar had ik me nogal negatief uitgelaten over de 3DS Streetpass. Ik geloofde toen dat wij Nederlanders die 3DS nooit op streetpass hebben staan als we ergens rondhangen. Nu ben ik het zelf maar weer eens gaan proberen, en tot mijn grote verbazing was mijn 3DS onlangs daadwerkelijk getagged door iemand woot? Zou het dan toch echt kunnen werken?
Errrr, nee niet echt dus. Ik heb die 3DS sinds december vorig jaar en neem hem eigenlijk altijd mee als ik de stad in ga (zeker als ik naar een gameshop ga) en in die tijd één tag. Valt me nog een beetje heel zwaar tegen.
Desondanks ben ik dan weer wel blij dat ik tenminste iemand heb ontmoet die ook Monster Hunter speelt en heb ik nu een fellow hunter erbij om samen lekker quests na te jagen. Helaas is mijn 'teamgenoot' niet bepaald wat je een expert kunt noemen, en ben ik eigenlijk een beetje huiverig om Rank 1 quests te pakken samen met die persoon. Zijn gear is niet bepaald goed, het is alsof je met een vijgenblaadje tegen een Tyrannosaurus Rex gaat vechten en een gebakvorkje als wapen.
Ik zelf heb dan al wel relatief dikke gear gefarmed (ook nog niet über hoor, maar stukken beter dan een vijgenblaadje en een gebaksvorkje) en sta in story mode ergens halverwege rank 4 quests.
En ja, ik ga nu naadloos over naar mijn tweede deel van het verhaal: over Monster Hunter 3: Ultimate zelf. Nu hadden jullie onlangs een review van de titel in de PU staan, maar eigenlijk stond er niets nieuws in, dit kan misschien averechts werken voor de velen die Monster Hunter 3 Ultimate zien als een re-release van Monster Hunter Tri, maar is het dat ook? In mijn ogen absoluut... ...NIET!
Er zit zoveel nieuwe content in dat het zijn volledige prijs zeker wel waard is, van 9 wapentypes naar 12 wapentypes (inclusief een doedelzak!) Van 23 "Boss" Monsters naar 58 "Boss" Monsters , het aantal craftable weapons is van een kleine 120 naar ruim 200 gegaan, de craftable armors zijn van een goede 200 naar ruim 350 gegaan. Dan zijn er nog de downloadbare Challenge quests, en andere downloadable content (vooralsnog gratis)
Dus ja, dit spel is zeker zijn geld waard en verdient absoluut meer dan de armoedige 71 die Samuel het spel gaf, sorry Samuel. Feit is dat Monster Hunter niet voor iedereen is. Misschien hadden jullie beter de review kunnen laten doen door iemand die niet achter een Bouvier aanrent.
Met vriendelijke groet,
Metroid Maikel



Misschien hadden we inderdaad iemand moeten uitzoeken die niet negentig procent van z'n ademende leven verwoede pogingen doet z'n snaak in een willekeurig warm plekje te mikken. Dan heb je namelijk weinig tijd over en vind je games al snel te lang. Maar goed, Monster Hunter is hier een beetje een doorgeefserie, aangezien we geen echte fans hebben. Wouter heeft al een deel gereviewed, Jurjen ook en zelfs Maarten was een keer 'de lul'.

BLA, BLA, BLA...

Beste PU redactie,
Ik, bla bla, al lang lid, bla bla, echte gamenerd, bla bla, spijtig over het volgende.
Nieuwe gezichten zijn altijd goed voor een verse visie op een bestaand product, echter als we kijken naar het 'De Redactie' kopje van bijvoorbeeld oplage nummer 233 dan zien we:
Jan heeft het over de nieuwe Thief.
Ed heeft het over Real Racing 3.
Jurjen heeft het over Nederlandse games in het algemeen.
JJ heeft het over Army of Two.
Wouter heeft het over Halo.
Ward sukkelt er een beetje tussenin door zich met 'shoutcasters' bezig te houden. (Er is geen 'gamer' die 'shoutcasting' een terecht geld verdienend beroep vindt, laat staan dat deze nog - extra - aandacht zouden moeten krijgen, (journalisten die zelf benoemde verslaggevers gaan interviewen over 'de sport' in plaats van de daadwerkelijke (vaak geen geld verdienende) spelers lijkt heel logisch te zijn blijkbaar), maar goed, blabla).
Tegenover
Graddus is naar voetbal geweest.
Samuel heeft DJ'en als nieuwe hobby.
Florian is wezen skiën.
Tjeerd heeft voor zuster gespeeld.
Deze trend komt jammer genoeg ook terug in de (p)reviews, en andere bla bla.
Ik denk dat het punt wel gemaakt is, bla bla.
Bla bla,
Gegroet,
Jeroen van Eijndhoven

PS. Als bovenstaande blabla niet verandert, dan zal ik helaas in de toekomst mijn lidmaatschap van de PU stopzetten aangezien ik graag een blad lees over games, niet over het persoonlijke leven van de personen die over games zouden moeten vertellen omdat ze zelf niet de diepgang (lees: expertise?) hebben om het daadwerkelijk over die games te hebben. De Viva word toch ook niet geschreven door een stel zwetende behaarde vieze oude vro.. uhh mannen dan.

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.

STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL





PPS. Het zou een ander verhaal zijn als 'alles' al benoemd werd, maar de PU is 'met de groei van games' op een hoop andere vlakken heel erg te kort aan het schieten. Zo zou bijvoorbeeld tien jaar geleden al een maandelijkse '(MMO) patch kolom' over 'non expansion' patches al op z'n plaats geweest zijn.

PPPS. Wetende dat het volgende echt stom klinkt, weerhoudt me er niet van het toch toe te voegen: 'Als zelfs ik al' zover gebracht ben dat ik jullie hierover een email stuur, kan het niet anders zijn dat dit bij een hoop andere mensen ook speelt. Mijn grenzen zijn heel breed, maar als het bereikt wordt, moet ik er wel iets mee doen, (tegenover mensen met minder brede grenzen die het bereiken hiervan ook niet heel erg vinden. (ja ik deed die eerdere 'bla bla's' niet voor niks).)

Kijk, het zit zo: in principe zijn onze nieuwe redacteuren, bla bla. Dus als je een probleem met ze hebt, en dat kan natuurlijk altijd, dan is het 't best om, bla bla. Neemt niet weg dat ook jouw mening belangrijk voor ons is, dus wat we er mee gaan doen is, bla bla.
Ik hoop dat we je hiermee van dienst zijn geweest en zo niet, dan, bla bla.

★korte★korte★VRAAGJES★korte★korte★

Hey PU gasten!!!!!!
Ik heb een paar vragen.
1 Weten jullie of er weer een goede stealth-game komt, AC 4 uitgezonderd?
2 Hoe zit het met de cheats bij GTA 5 en Saints Row 4?
3 Wanneer doen jullie er weer een poster in?
Jullie zijn fucking awesome!!!
Groetjes,
Yvo Gan | Voorburg

① Vind je Assassin's Creed dan nog een stealth-serie?. Thief, die moet je straks hebben, maat!
② Cheats? Dat is zooooooo jaren '90.
③ In PU of in je moeders, eh... neus? In het eerste: zo snel mogelijk; we weten dat het gewaardeerd wordt. Misschien in het volgende nummer, wat een jubileumeditie is. In het tweede: zo snel mogelijk, we weten dat ze het waardeert.

Ik had een paar kleine vraagjes voor jullie over een paar games...
1 Wat verwachten jullie van Call of Duty Ghosts?
2 Is er al iets bekend over GTA V voor de PC? Want ik ben zelf een PC gamer en wil die game ook heel graag spelen.
3 Zit heel erg te twijfelen tussen Watch_Dogs en Battlefield 4 die allebei eind van het jaar uitkomen. Welke moet ik kopen?
Cheers,
Casper de Wit

① Check verderop in deze PU Ward z'n antwoord op deze fikkende vraag!
② Er is nog niets over bekend, maar het zit er dik in dat GTA V een paar maanden na de 360/PS3-release op de PC uitkomt. Misschien tegelijkertijd met de Xbox One/PS4?
③ Wat komen jullie toch altijd met onmogelijk op te lossen dilemma's op de proppen! We hebben geen oplossing, alleen een vraag terug: spendeer je liever uren in een free roaming wereld, of in een van knallenstein-multiplayer?

Beste gasten van de Yo!Post!,
Ik heb geen slabbetje om, dus het slijmen laat ik even achterwege. Ik had een vraagje over het vertalen van games. Ik ga volgend jaar een opleiding Translation volgen en aangezien ik een grote affiniteit met games hebt, lijkt het me erg leuk om dat te combineren.
Hebben jullie daar ervaring mee of hebben jullie goede ideeën waar ik moet zijn? Ik hoor het graag van jullie.
Groeten,
Christian | Lopik

U-Trax is de meestervertaler hier in ons kouwe kutland. Maar om bij dat bedrijf aan de slag te kunnen, moet je wel een papi met flinke, ongeëvenaarde skills zijn. HAVE YOU GOT WHAT IT TAKES!?

mail je vragen naar yopost@powerunlimited.nl

YO! ART

Hey PU Gasten.
Ik zat op school en was klaar met mijn les en ik had de PU bij me, dus dacht ik, laat ik eens tekenen. Hier Elizabeth uit BioShock Infinite. Het is met een pen dus niet op z'n mooist maar redelijk gelukt.
Later,
Terry Monfrooij | Rotterdam

Pen-skills zijn epic skills, maat. Duimen omhoog voor jou!



YO!POST! OP PU-TV

De laatste YO!POST!-aflevering van dit seizoen is alweer achter de rug. Wil je ook na de zomer weer genieten van presentatoren Maarten en Wouter aka 'Duo Hoofd & Deksel' op PU.nl? Laat ons dat dan effe weten via mail, twitter, facebook of je moeder.



SHIPWRECK MEN



KULUM



Twitter@maartenblonk

Op reis naar:
De wereld en Utrecht via de kortste route



Speelt:
PES2013, FIFA 13, World of Warcraft, Black Ops 2, Far Cry 3, GRiD 2.





Op deze pagina krijgen PU-redacteuren de vrijheid om te schrijven over wat ze maar willen. Dat is niet altijd een verstandige keuze, en dat is ook deze maand weer het geval. Maarten over alles wat niet iedereen boeit. Take it away, Maarten!

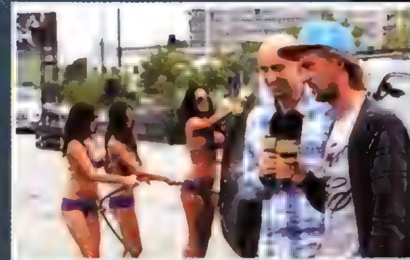
LEDEREN KNIKKER

Naast gamen is voetbal mijn grote passie. Vorig jaar ben ik zelfs naar de Champions League finale geweest. Voetbal is niet alleen dat spel waar iedereen als een dolle achter die magische, lederen knikker aanholt, het is ook alles eromheen. De club die je support, het publiek, de ervaring, de geur van het gras.
Sinds kort ben ik ook weer begonnen bij een kluppie in Utrecht, in de schaduw van De Galgenwaard. Prachtig, dat je dan zaterdagmiddag weer in zo'n rokerige achenebbisj kantine terechtkomt en een plastic bekertje waterige koffie krijgt van een kantinejuffrouw die klinkt als een verzopen Katja Schuurman met een intellectuele achterstand, terwijl er een slechte cover van André Hazes door de ruimte galmt. Vervolgens word je gebeld door je teamgenootjes: "Spelen we UIT!?" Ik geniet daarvan. Dát is ook voetbal.
Geloof het of niet, maar ik ben na de winterstop blessurevrij gebleven - op een gekneusd teentje na - en ik denk dat ik komend seizoen ook maar weer de uitdaging aan ga. Je weet nooit wat er in een jaar kan gebeuren. Brazilië is nog ver weg, maar een balletje kan raar rollen.

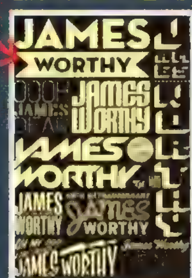


E3

De E3 is alweer voorbij, maar wat is het altijd een werk om die shit te regelen voor de redactie! Het begint allemaal bij het gesteggel over wie er dit jaar mee mag - sorry, Ed. Zijn we dat station gepasseerd, dan begint het echte werk: het regelen van de tickets, het vinden van een slaapplekkie (met snel internet, grote tafel om aan te werken, betaalbaar en een zwembad natuurlijk), huren van auto's, aanmelden bij de E3 (Wouter!), maken van afspraken voor op de beurs, aanmelden bij persconferenties en zorgen dat iedereen op tijd in het vliegtuig stapt. Je begrijpt dat daar best wat tijd in gaat zitten. Dit jaar ging het gelukkig gesmeerd dankzij een überschema, maar het is wel het onderwerp waar ik de afgelopen maand het meest mee bezig ben geweest. Volgend nummer lees je extra veel sappige sfeerverhalen. Beloofd.



LAS LAATST



JAMES WORTHY

Er zijn maar weinig mensen die me weten te overrompelen met hun taalgebruik. Wat wil je ook; we zitten op een redactie waar tijdens de lunch nog een discussie gaande is wat de beste vertaling van een bukake kan zijn. Zit je dan, met je broodje roomkaas. James Worthy heeft mij via dit dunne boekje meerdere keren doen schateren... Die gast denkt met zijn lul en schrijft met z'n anus. Ik denk dat ik 'm aan Wouter ga uitlenen. Die kan het ook wel waarderen.
Het volgende boek dat ik ga lezen is: Ik, Zlatan. Nóg zo'n dwaas met een mooi verhaal.

BEESTENBOEL

Het internet is voor een paar dingen gemaakt: om te trollen, om mee te telefoneren, tegen elkaar te gamen, films uit te wisselen, PRON te bekijken en om te lachen. En als je wil lachen, dan zijn er altijd katten in het spel. Ontken het maar niet; katten laten de wereld draaien.
Nadat de 21-jarige kat van m'n vriendin het loodje legde, moesten we twee nieuwe levende haarballen hebben, en die kwamen er. Mijn huis lijkt wel een dierentuin. Krabpalen, verrotte kattenspeeltjes, voederbakken en kapotgescheurde tijdschriften. Maar die poezenbeesten zijn zo achterlijk dom dat ik dagelijks in een deuk lig, en ik het er graag voor over heb. Katten zijn te gek. Ik ga een YouTube-kanaal oprichten en filmpjes plaatsen, dan word ik rijk.



Power Spy

- Gran Turismo 6 komt in eerste instantie uit op de PS3 en dus niet op de PS4.
- De Powerspy is daar blij mee want dat betekent dat Yamauchi het uitstel moet beperken tot een paar jaar omdat daarna de PS3 uit de handel gaat.
- In totaal zitten er 1200 wagens in GT6.
- Nu weten we ook meteen waarom er altijd zoveel uitstel is bij GT-games. Yamauchi heeft namelijk de neiging alle auto's eerst zelf te testen.
- Als GT6 straks duurder is dan andere PS3-games, dan weten we dus ook waaraan dat ligt: de hoge benzinekosten.
- De tragiek van THQ: alsof het al niet erg genoeg was dat ze failliet gingen, blijkt 'hun' Metro Last Light opeens een hele dikke en behoorlijk bugvrije game te zijn.
- Hadden die gasten dat niet effe een jaartje eerder kunnen doen dan...
- Mooi verhaal van oud directeur Bilson van THQ die vertelde over de erbarmelijke omstandigheden waaronder Metro Last Light gemaakt moest worden in de Oekraine.
- Een piepklein gebouw met oude tafels en kapotte stoelen waar developers schouder aan schouder zaten in de kou.
- En toch kwam er een topgame uit. Een mooi kantoor is dus ook niet alles.
- Maar beste bazen bij het HUB, de PU-redactie gaat echt niet nog een keer verhuizen.
- EA stopt met het maken van games voor de Wii U.
- Volgens hen omdat het ze niet lukt om de Frostbite 3.0 engine werkend te krijgen op de nieuwe console van Nintendo.
- Volgens de Powerspy omdat ze er niet genoeg geld mee kunnen verdienen.
- Een klein nuanceverschil.

OPNIEUWS

Vier vette fails

Is Nintendo gek geworden?

Nintendo blijft mijn favoriete bedrijf ooit. Lekker eigenwijs, vaak een beetje dom, dan opeens weer iets prachtigs, ik hou daar wel van. Al wordt de gevaarlijke grens tussen 'een beetje dom' en 'volstrekt idioot' de laatste tijd íets te vaak opgezocht - en overschreden. Zoals in de volgende gevallen.

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

1] HET GAT DER GATEN

Iwata beloofde dat er bij de Wii U geen gaten in de releaselijsten zouden vallen. Terwijl Nintendo na twee aardige spellen bij de release - en Lego

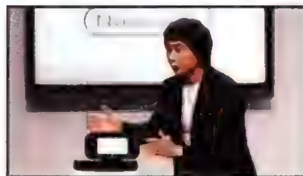


City Undercover een paar maanden later - niets bijzonders meer voor hun nieuwe tv-console heeft uitgebracht.

Inmiddels zijn de games die we eigenlijk een half jaar geleden al hadden moeten spelen (Pikmin 3, Wonderful 101) als zomerreleases aangekondigd.

2] VERLIEZEN THIRD-PARTY SUPPORT

Ubisoft schuift Rayman Legends door naar augustus - en de andere consoles. EA wil helemaal geen spellen meer voor Wii U uitbrengen. Andere uitgevers, zoals Square Enix, hiel-

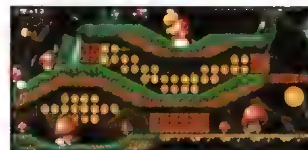


den het al eerder voor gezien.

Je kunt al die aparte partijen de schuld geven, je kunt je ook afvragen of Nintendo niet meer had kunnen doen om die zo belangrijke third-party's aan zich te binden.

3] YOUTUBE-CLAIMS

Als tienduizenden mensen enthousiaste 'Let's Play'-filmpjes maken van hun geliefde



Nintendo-games, is dat mooi gratis reclame voor Nintendo. Zou je zeggen.

Nintendo denkt daar anders over, en claimt het geld dat met de reclamefilmpjes rondom de uitzendingen wordt verdiend door de makers van de 'Let's Play'-filmpjes. Volgens de YouTube-regels hebben ze het recht om dat te doen, benadrukt Nintendo. Dat zal dan wel. Maar is het ook slim?

4] OVERSLAAN E3

In het jaar waarin Microsoft en Sony de wereld lekker willen maken voor hun nieuwe consoles, denkt Nintendo: laten



we die grote E3-presentatie dit jaar maar even overslaan. Alsof ze beseffen de strijd met die Wii U-concurrenten toch al verloren te hebben.

En als dat wat overdreven klinkt: de afwezigheid helpt in elk geval niet de indruk van een strijdvaardig bedrijf hoog te houden.

Commerciële zelfmoord

Geen DRM voor The Sims 4

De computer hoeft straks bij The Sims 4 niet altijd online te staan. Dit was nog wel het geval bij SimCity.

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

EA is geschrokken van de tegenvallende verkoopcijfers van SimCity (1,6 miljoen exemplaren) en heeft geconcludeerd dat het altijd online moeten zijn daar een rol bij heeft gespeeld; dat is in ieder geval mijn conclusie. Ik ben ervan overtuigd dat als de DRM-functionaliteit er niet in had gezeten, SimCity een stuk beter verkocht had.

De wereld is gewoon nog niet klaar voor DRM. Alle verhalen over always online bij de Xbox One en PS4 kun je dan ook vergeten; met de huidige status en bereik van internet is DRM commerciële zelfmoord.

Bij The Sims 4 had 't trouwens nog wel logisch geweest; hoe leuk is het immers om bij an-



dere Sims op bezoek te gaan.

Wouter is in ieder geval blij met het ontbreken van DRM in zijn favoriete game, want hij vindt DRM net zo nep als kakken in de trein. Het voelt gewoon niet goed.

"Het gebrek aan vrouwen in game-development is een schande."



Labour politica Chi Onwurah vindt één Jade Raymond niet genoeg. Jan ook niet.

Natte droom

Batmobile gaat racen



Iedereen die de PU leest, weet dat Wouter een natte boxer krijgt van comics en dus ook van onderstaand nieuwtje.

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Niet alleen spendeert Wouter vrijwel al zijn spaargeld aan comics; autoracen vindt hij op zijn tijd ook erg vermakelijk.

Het bericht dat de originele Batmobile uit de laatste Batman films nu ook echt gaat racen, deed onze Veendammer dan ook spontaan klaarkomen.

Een rijke oliesjeik uit Saoedi-Arabië betaalde onlangs namelijk 1,4 miljoen dollar om de wagen raceklaar te maken voor de Gumball3000-race. En hoewel Wouter een vorstelijk salaris verdient bij de PU, kon hij dat net niet betalen.

Game veel slechter dan demo

Rechtszaak om Aliens: Colonial Marines

In het land van 'see you in court' staat een advocaat in Californië op het punt Sega en Gearbox voor de rechter te brengen vanwege het moedwillig bedriegen van gamers.

door JJ
twitter.com/GKJJ

Volgens de Amerikaanse advocaat hebben Sega en Gearbox een demo van een game uitgebracht die niet de werkelijkheid weerspiegelde; de uiteindelijke game was namelijk bagger en leek totaal niet op de demo, aldus de eisende partij. En omdat de review van de game door de pers pas ná de release mocht worden gepubliceerd, kochten veel gamers Aliens: Colonial Marines, want daar hebben we het over, dus zonder te weten dat het eindproduct kut was.

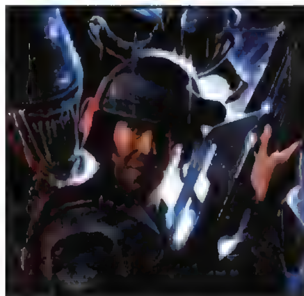
Randy Pitchford (Gearbox) heeft al aangegeven dat als de rechter de advocaat in het gelijk stelt, de beer los is, en daar heeft ie volgens mij helemaal gelijk in.

Het is ook geen uitzonderlijk geval; ik heb wel eerder meegemaakt dat demo's, trailers of stukken gameplay die we tijdens een trip zagen, later niet op dezelfde wijze in de game waren terug te zien. Ook het fenomeen dat we een game pas na de launch mogen testen, komt meer dan eens voor. Het zijn gelukkig uitzonderingen, maar toch...

Mocht de advocaat winnen, dan is inderdaad het hek van dam, en kan iedereen in de VS wel zo'n zaak beginnen.

Feit is dat er veel geld gemoeid is met het maken van games en dat de marketingafdelingen van publishers er alles aan doen om zo min mogelijk brokken te maken in het voortraject. Aan ons gamejournalisten om daar toch doorheen te prikken en de gamer zo goed als mogelijk voor te lichten.

Tip voor de gamers: wacht met de aanschaf van een game sowieso tot je de review in de PU hebt gelezen.



"Je hebt geen constante online verbinding nodig om Xbox One games te spelen."



Phil Harrison laat velen opgelucht ademhalen

De échte 3D Zelda

door JJ
twitter.com/GKJJ

Fuck die 3DS, als je Zelda for real in 3D wil, dan moet je zo'n 3D printer gaan aanschaffen, want dan kun je pas echt los gaan!

Kijk maar eens wat deze gasten bij de Hyrule Foundry Store in elkaar hebben weten te printen.

En ja, Jurjen, je kunt het zelf ook bestellen. Voor een slordige 270 dollar haal je alle instructies en modellen in huis om een lekker potje te printen. Moet je alleen nog effe dat 3D-printertje regelen natuurlijk...



Wel in NBA 2K14?

Geen vrouwen in FIFA 14

De petities voor chicks in FIFA 14 heeft niet tot succes geleid. EA Sports gaat geen vrouwelijke voetballers in deeltje 14 stoppen.

door JJ
twitter.com/GKJJ

Ik kan natuurlijk flauwe grappen maken en zeggen dat er al vrouwen in FIFA zitten (in het publiek) maar ik begrijp de zet van EA wel.

Ik ben voor emancipatie, maar het moet wel een doel hebben. En ik denk dat vrouwelijke gamers helemaal niet met vrouwenteams willen spelen, maar gewoon met Bayern, Barca en Manchester United. Het heeft dus weinig nut.

Bij NBA 2K14 ligt de zaak anders. 2K zou wel eens gedwongen kunnen worden om dames in het spel te stoppen. En niet door petities maar om één plausibele reden: superster en center Brittney Griner van Baylor University dreigt namelijk als eerste vrouw te worden gedraft in de NBA! Bij de Dallas Mavericks staan ze namelijk wel open voor deze move. En ja, álle spelers van de NBA zitten nu eenmaal in het spel...



Russen contra Chinezen

Tankoorlog

De Wit-Russische ontwikkelaar Wargaming en het Chinese Changyou.com hebben ruzie met elkaar.

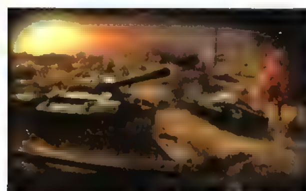
door JJ
twitter.com/GKJJ

De succesvolle Russische developer Wargaming vindt dat het Chinese project 'Tanks' te veel lijkt op hun eigen World of Tanks.

De Chinezen zijn het daar niet mee eens en zeggen dat ze alles zelf hebben opgebouwd en slechts de veldslagen van WOII hebben willen simuleren, dus daar horen nu eenmaal tanks bij.

Wargaming antwoordt daarop dat de Chinezen tanks in hun spel gebruiken die in het echt nooit hebben bestaan en alleen maar voorkomen in World of Tanks. Touché zeggen we dan.

Tja, Chinezen en namaken, dat gebeurt eigenlijk nooit...



Power Spy

- Nintendo houdt geen persconferentie op de E3 dit jaar. Volgens Nintendo hebben ze de conferentie niet nodig omdat ze al hun eigen Nintendo Direct uitzendingen online hebben.
- Dat klopt, maar dan moeten ze wel wat te melden hebben, want in de laatste uitzending werd vrijwel niks aangekondigd.
- Daar kreeg de Powerspy so to speak geen harde blauwe Pikmin van.
- Goed nieuws voor Nintendo is dat de nieuwe Sonic exclusief naar de Wii U en 3DS komt (zie ook pag. 15).
- Kijken of de verkoop van de console dan wel 'hard' gaat.
- Jan was als enige Nederlandse journalist aanwezig bij de Xbox One reveal in Redmond.
- Dat heet exclusiviteit.
- JJ was als enige Nederlandse gamejournalist niet op de hoogte van de reveal omdat hij in een bus zat tussen Sofia en Gabrovo zonder Wi-Fi of 3G.
- Dat heet pure ellende.
- Jan was daarmee ook de eerste Nederlander die de nieuwe console van Microsoft daadwerkelijk heeft aangeraakt.
- Okay, het is nog niet 'de eerste Nederlander die Eva Longoria, Jennifer Connelly of Emma Stone aanraakte', maar toch...
- Rockstars game Agent heeft weer een teken van leven vertoond op een, inmiddels verwijderd, LinkedIn profiel van een Rockstar-medewerker.
- LinkedIn profielen worden dus behoorlijk 'link' in deze industrie.
- Wat de Powerspy meer verbaast, is dat er blijkbaar gamejournalisten zijn die dag en nacht LinkedIn afspeuren op zoek naar een interessant tekstje. Hoe saai kan je leven zijn...

Power Spy

- Ward ging onlangs flink over zijn nek in het vliegtuig. De Powerspy heeft een tip voor hem: zorg dat je óf in de buurt bent van Jan voor een upgrade of reis net zo vaak als Jan zodat je jezelf kunt laten upgraden.
- Misselijk zijn in de business-class is net zo kut, maar je hebt tenminste wel de ruimte om over je nek te gaan.
- Daarnaast vraagt de Powerspy zich nog iets af: was het chicken or beef?

OPNIEUWS

- Oud NBA-gigant Shaquille O'Neal komt waarschijnlijk met een game.
- Dat heet met recht 'groot en oud' nieuws.
- Angry Birds komt naar de bioscoop. Mogen toeschouwers dan een katapult meenemen in de zaal?
- Hopelijk wel, want die film wordt gegarandeerd kut. En dan heb je tenminste nog een beetje lol als je die dwaas op rij 6, die luid en duidelijk een emmer popcorn zit leeg te grazen, voor zijn giechel kan schieten.
- Waarom speelt iedereen bij FIFA 13 opeens online met Bayern?
- De Powerspy bekijkt nog liever een 24 uur durende rerun van het Songfestival... met Finse nasynchronisatie.
- De MMO Rift, uitgegeven door Ubisoft, is sinds deze maand Free-to-Play. In MMO land is FtP een ander woord voor 'commerciële fuck up'.
- Ook de game '1666' is door Ubi 'on hold' gezet. Waarschijnlijk omdat de titel stond voor het aantal exemplaren dat ze van de game verwachten te verkopen.
- EA heeft bij de presentatie van hun kwartaalcijfers aangegeven dat SimCity niet bepaald heeft gedaan wat het moest doen.
- Deze mededeling is op zichzelf al zo grappig dat de Powerspy er niet eens een opmerking onder hoeft te zetten.

De plussen en minnen

PS4 presentatie vs Xbox One reveal

De eerste presentaties van Sony en Microsoft hebben we inmiddels kunnen laten bezinken. Mooi moment voor een tussentijdse evaluatie. Wat was goed, wat was minder?

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

PLAYSTATION 4 REVEAL - NEW YORK

THE GOOD
+ Locatie: New York is altijd top
+ Bescheiden opstelling, duidelijke boodschap: een gameconsole voor en door gamers
+ Mix van grote blockbuster games en indies
+ Viva Hollandia met Killzone: Shadow Fall
+ Fantastische beelden van de next-gen games
+ Instant sharing

THE BAD
- Waar was de machine zelf?
- Onduidelijkheid over streaming functionaliteiten
- Afgezien van Killzone erg korte gamedemo's
- Afwezigheid van The Last Guardian



XBOX ONE REVEAL - REDMOND

THE GOOD
+ Locatie: de campus bij Microsoft is zeer indrukwekkend
+ De nieuwe controller en de hands-on met diverse protypen
+ Een brede visie die verder gaat dan games alleen
+ Fantastische beelden van de next-gen games
+ Kinect 2.0 is lichtjaren beter dan het originele Kinect
+ Toezegging wereldwijde release dit jaar

THE BAD
- Veel te veel nadruk op sportgames en tv
- Te weinig spellen getoond
- Te veel multiplatform games getoond die ook naar PS4 komen
- Hete hangijzers als tweedehands games en altijd online werden genegeerd
- Onduidelijk welke functionaliteiten ook buiten Amerika gaan werken



OORDEEL: Een voorlopig gelijke stand, beide partijen hebben steken laten vallen. Ik zou zeggen, huur mij voortaan in als spindoctor, dan komt alles goed...

Gamecultuur in beeld gebracht

Video Games: The Movie

Na Indie Games: The Movie verschijnt later dit jaar Video Games: The Movie. Zoals de naam al doet vermoeden, geeft deze film een wat algemener beeld van onze hobby en alles wat erbij hoort.

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Op het moment dat je dit leest, zal de Kickstarter-actie voor de post-productie van de film wel gehaald zijn. De makers hebben al het materiaal reeds geschoten, dus de film komt er sowieso.

Uit de trailer blijkt een nadruk op cultuur, ontwikkeling en betekenis van games. Inclusief interessante uitspraken van oude rotten als Nolan Bushnell (oprichter Atari), Warren Spector (Deus Ex) en David Crane (Pitfall), en broekies Palmer Luckey (Oculus Rift) en Cliff Bleszinski (Gears of War).

Enig minpuntje: De focus van de Amerikaanse regisseur Jeremy Snead lijkt wel héél erg op Amerikaanse ontwikkelaars en ontwikkelingen te liggen. Alsof er in Europa of Japan nooit iets interessants op gamegebied is gebeurd.

"Dit keer zijn we van plan geen verlies te lijden bij de launch van een nieuwe console."



Sony CEO Masuro Kato heeft bijles economie gehad.



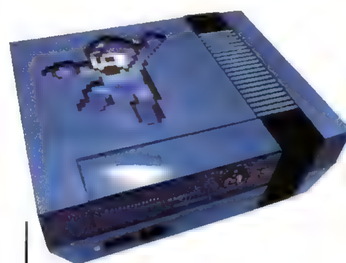


Nieuwe Fable in de maak

Sinds Peter Molyneux weg is bij Lionhead is het verdacht stil rondom de Engelse studio. Toch zijn ze daar, volgens mijn Glazen Bol, druk aan het werk met iets nieuws in de Fable franchise.

M'n bolletje zag tijdens de Xbox One presentatie vorige maand het vernieuwde dashboard, en daar was op de achtergrond een image te zien dat wel heel erg veel op de wereld van Fable leek. De felle kleuren, de cartooneske vormgeving, het muurtje en de begroeiing... het kan haast niet missen.

Ik hoop zelf op een remake van Fable 1, maar een compleet nieuw deel mag natuurlijk ook. En zonder Kinect alstublieft...



Geil Nesje

Bij de PU houden we wel van oud spul. Sommigen vinden het nog steeds mooier dan de nieuwe shit. Helemaal als het dan ook nog eens zo opgepimpt is als deze NES.

Het apparaat is gemaakt ter ere van de 25ste verjaardag van Mega Man en is nog eens extra cool vanwege het blauwe backlight.

Twitter.com/janmeijroos

Spielberg aan boord... meer dan pr-stunt?

Steven Spielberg maakte, via een vooraf opgenomen filmpje, zijn opwachting tijdens de Xbox One presentatie afgelopen maand. Altijd leuk, maar hoe ver gaat die samenwerking eigenlijk?

Spielberg en Microsoft zijn altijd dikke maatjes geweest, maar veel heeft dat niet opgeleverd. Tijdens de presentatie van de allereerste Xbox op de E3 was er een video waarin Spielberg (overigens een fanatieke gamer)



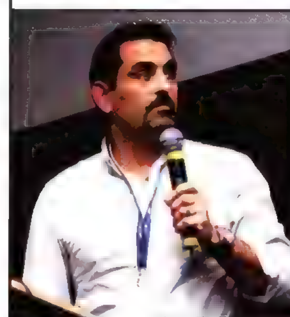
de loftrompet stak over het apparaat. Spielberg had net de film A.I. af en zou een soortgelijk gameproject voor de Xbox maken. Die game kwam er nooit.

In 2009 was Spielberg on stage om Project Natal (Kinect) een veer in het poepgaatje te steken. Hij vond het allemaal geweldig en gaf als visionair zijn goedkeuring aan de nieuwe techniek. 'Het is niet het opnieuw uitvinden van het wiel; met Natal is er geen wiel meer', waren zijn woorden. Mmmm, dat pakte allemaal toch wat anders uit.

Tijdens de Xbox One presentatie was Spielberg dus voor de derde keer van de partij. Nu gaat hij samen met een nieuwe studio in Los Angeles een live action serie maken over Halo, exclusief voor Xbox One.

Ik hoop dat Spielberg actief betrokken is bij het project en dat hij zich er ook daadwerkelijk regelmatig mee gaat bemoeien, want de man heeft meer capaciteiten dan als Microsoft PR-stuntmannetje te fungeren.

> "Eidos-Montreal is opgetogen om te kunnen bevestigen dat Thief naar de Xbox One komt."



Stephane D'Astous van Eidos trapt een enorme open deur in

Idiote censuur

Tharja's kont bedekt

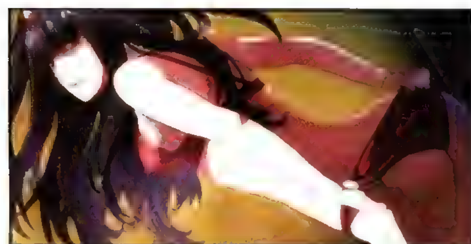
Als verwoed Fire Emblem Awakening-adapt heb ik de Summer Scramble-DLC voor dat spel natuurlijk meteen binnengehengeld. Ook al vond Nintendo het nodig om in het bijbehorende artwork Tharja's kont te bedekken.

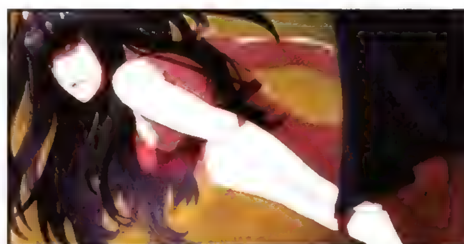
door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Links de Japanse versie van Tharja. Ze kijkt achterdochtig achterom, en trekt haar broekje een beetje recht. Waarschijnlijk omdat ze vermoedt dat iemand zich aan haar billen zit te verlekkeren. Wat je overigens niemand kunt kwalijk nemen.

Dan rechts de Europese versie van Tharja. Zelfde plaatje; alleen heeft Nintendo besloten Tharja tegen priemende blikken te beschermen door een wapperend gordijntje voor haar billen te hangen. Waardoor het plaatje eigenlijk alleen maar geiler wordt.

Het idee dat er iemand bij Nintendo werkt die dit soort 'problemen' probeert op te lossen, is misschien nog wel het griezeligste aan de hele kwestie.





Dat we dit nog mogen meemaken

Sonic exclusief op Nintendo-consoles

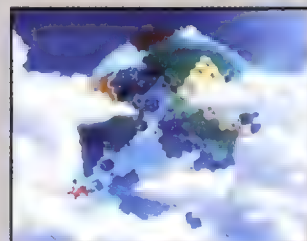
Wanneer je in de jaren negentig had beweerd dat Sonic ooit nog eens exclusief op Nintendo-consoles zou verschijnen, was je zeer terecht voor gek verklaard. En toch is dat anno 2013 de realiteit.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Sonic zal de komende jaren uitsluitend op Nintendo-systemen zijn dingen doen. Het gaat om drie spellen die exclusief voor Wii U en Nintendo 3DS verschijnen. De eerste komt later dit jaar en heet 'Sonic Lost World'.

Zelf was ik in de jaren negentig een Nintendo-fanboy die graag uitlegde dat Mario-spellen gewoon veel beter in elkaar zaten, hoewel ik heimelijk de games van Sonic speelde en bewonderde om de snelheid en vettere graphics. Kinderachtig? Jazeker! Maar kinderachtigheid heeft ook zijn charmes.

Eigenlijk vind ik het wel een beetje jammer dat er van strijd tussen grote mascottes als Sonic en Mario tegenwoordig geen sprake meer is. Je kunt je ook afvragen hoe interessant een Sonic-release kan zijn, wanneer deze verschijnt op een systeem waar je ook Mario-games op kunt spelen. Sorry, ik kon het niet laten.



Laat ik het omdraaien: Nintendo kan de hulp van Sonic goed gebruiken, als ze willen voorkomen dat de Wii U de weg van de Dreamcast zal volgen.

Power Spy

- De nieuwe Call of Duty heet dus niet Modern Warfare 4, maar Ghosts.
- De Powerspy is benieuwd hoeveel journalisten bij items online en op TV hun kunstgebitten uitspuwen als ze deze titel uitspreken.
- EA wil opnieuw een aanval op de traditionele koppositie van Call of Duty doen. Ditmaal met FIFA 14.
- De Powerspy verwacht dat ze dan vrij snel buitenspel staan.
- Vrijwel alle PU-redacteuren hebben een Facebook-pagina. En daar wordt vanzelfsprekend ook veel over games gesproken. Behalve op die van Sam. Die gaat vooral over vrouwen en seks.
- Maar vrouwen moeten ook getest worden dus...
- The Last of Us zal speelbaar zijn tijdens het downloaden.
- Dat is fijn, want dan heeft de Powerspy wat te doen tijdens het half uur wachten.
- Maar wat gebeurt er dan tijdens het half uur installeren dat daarop volgt?
- Ach ja, zo doe je wel langer met je games...
- Microsoft bleek na afloop van de Xbox One reveal de url voor Xbox One nog niet te hebben geregistreerd.
- Terwijl dat volgens de Powerspy toch best handig was geweest.
- Of hebben ze de naam voor het apparaat dus toch een paar minuten voor de show bedacht?
- Veel onduidelijkheid ook over het wel of niet zonder fee toestaan van tweedehands games.
- Of over Xbox TV, en of dat ook in Europa te gebruiken zou zijn.
- En de Powerspy maar denken dat persconferenties bedoeld waren om duidelijkheid te scheppen.



SPLINTER CELL BLACKLIST

Zelfs een ervaren rot als Jan maakt soms nieuwe dingen mee. Tijdens zijn trip naar Ubisoft Toronto bezocht hij namelijk een studio die hij nog nooit van binnen gezien had in een stad, geloof 't of niet, waar hij nog nooit geweest was! Het bleek echter ook een weerzien met meerdere oude bekenden... en een uitgebreide hands-on met misschien wel de beste Splinter Cell ooit!

Splinter Cell: Blacklist is aan het uitgroeien tot de grootste Splinter Cell uit de serie. Ik heb alle avonturen van super spion Sam gespeeld, maar Blacklist biedt als totaalpakket een dosis sluipende spionage-actie om je in lederen handschoenen gehulde vingertjes bij af te likken. De trip naar Toronto stond bovendien helemaal in het teken van Jade Raymond... eeh, ik bedoel natuurlijk de hands-on met de co-op en de multiplayer!

JAN VALT MET Z'N NEUS IN DE BOTER

Opnieuw op de kaart

Waar uitgevers als Activision en EA studio na studio sluiten, is Ubisoft alleen maar aan het uitbreiden. Zo werd de studio in Toronto vier jaar geleden opgericht met als belangrijkste doel de Splinter Cell franchise opnieuw op de kaart te zetten. Niemand minder dan Jade Raymond mocht de studio gaan leiden en een nieuw team om zich heen verzamelen. Aan haar en haar collega's de taak Sam Fisher opnieuw uit te vinden zonder de trouwe fans van zich te vervreemden.

DAG 1: CHAMPAGNE

In het vliegtuig naar Toronto denk ik terug aan de vijf eerdere Splinter Cell spellen, en hoe de serie de laatste jaren geëvolueerd is van een hardcore stealth/spionage-game tot een wat meer actiegeoriënteerd Jason Bourne-achtig avontuur waarbij sluipen echter nog steeds een belangrijke rol inneemt.

Terwijl mijn geheugen razendsnel door de vijf eerdere avonturen flitst, word ik opgeschrikt door de stewardess die mij een glas champagne aanbiedt en een menukaart aanreikt. Jawel, ik val weer eens



Jan is zo'n grote fan van de Splinter Cell-serie dat hij voor z'n kids alleen maar speelgoed koopt van Sam Fisher Price.

met mijn neus in de boter want ik ben geupgrade naar businessclass. Het maakt de zeven uur vliegen een stuk aangenamer als je je stoel met één druk op de knop verandert in een massagebed. Tja, iemand moet het doen.

DAG 2

JADE RAYMOND

Na gisteren uitgebreid sushi gegeten hebben, val ik als een blok in slaap in mijn hotelkamer. Zzzzzzzzz....

Jijks! Door de wekker geslapen! Over tien minuten vertrekt de bus naar de Ubisoft studio! Ik graai mijn spullen bij elkaar en plof met klotsende oksels in de bus.

De studio van Ubisoft Toronto lijkt in alles een kleinere uitvoering van Ubisoft Montreal. Dezelfde rode bakstenen muren, een oud waterreservoir op het dak, grote houten goederenliften, grote open ruimten met houten balken en overal houten vloeren.

Na een rondleiding door de studio, waarbij mijn oog valt op de meest coole figurine ooit - een dode Tempelier- en ik kwijl over een muur met artwork, is het tijd voor interviews. Ik spreek een half uur met de altijd charmante *Jade Raymond* [Jan is al jaren verliefd op die chick - ED] over haar nieuwe job, over Assassin's Creed, over de toekomstplannen van de studio en natuurlijk over Blacklist.

Jade: "Ik heb altijd het gevoel gehad dat Splinter Cell van alle onze ip's de potentie heeft om de grootste doelgroep aan te spreken. Ik bedoel, je speelt een spion die de hele wereld over reist. Je mag stoeien met diverse wapens en gadgets, verstoppertje spelen in de schaduw en je vijanden verrassen door ze keer op keer te slim af te zijn. Wat is daar nu niet leuk aan?"

Ik vraag haar of shooters als Call of Duty van invloed geweest zijn op het upgrade/perksysteem van Blacklist.



weetje • weetje

Als Splinter Cell: Blacklist uit is, gaat de studio aan de slag met maar liefst vijf ip's!

weetje • weetje

Het eerste concept voor SC: Blacklist leek te veel op 'Splinter Cell goes Mission Impossible' aldus de Creative Director.

Jade: "We leven in een tijd van customization. Alles kunnen we tegenwoordig aanpassen om ons te onderscheiden. Om te laten zien 'hier ben ik, dit ben ik'. Dat geldt voor onze telefoon, computer, kleding, social media... en ook in games. Aan de ene kant is het gewoon cool om Sam verschillende camouflage-outfits aan te kunnen laten trekken, maar het aanpassen van je uitrusting levert ook gameplay-inhoudelijke veranderingen op. Afhankelijk of je hardcore stealth, meer actiegeoriënteerd of een beetje daar tussenin speelt, zal je andere gadgets, wapens en kleding gebruiken."

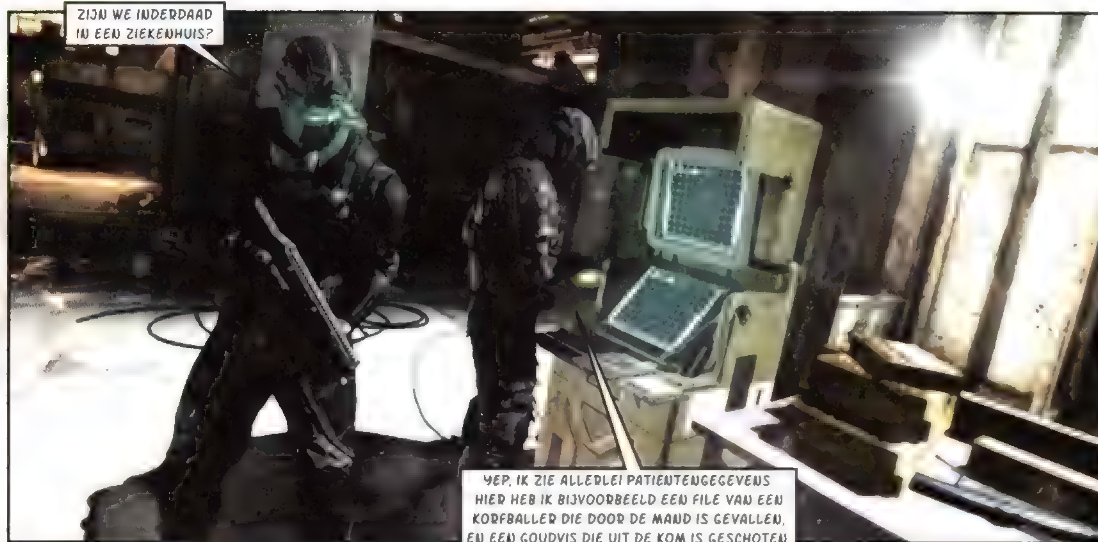


DAG 2

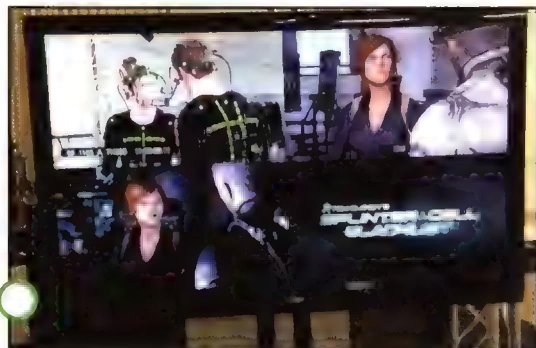
PERFORMANCE CAPTURE

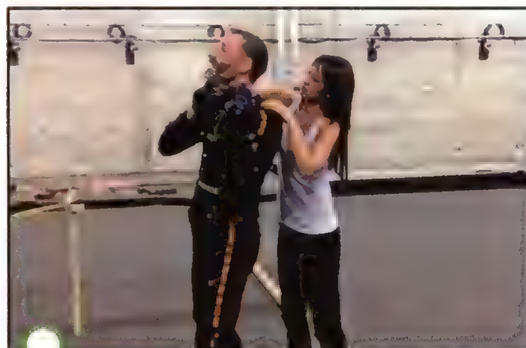
Tijd om door te gaan naar de Performance Capture studio die Ubisoft Toronto gewoon zelf in huis heeft. Zo hoeven programmeurs en acteurs niet langer extern te werken maar kan alles onder één dak gedaan worden.

De techniek die we hier te zien krijgen, is indrukwekkend. Vooral omdat we op enorme televisies kunnen bekijken hoe de performance capture van Grim (Anna Grímsdóttir) en Sam, intens gespeeld door acteurs Kate Drummond en Eric Johnson, direct omgezet wordt in kale 3D modellen die vervolgens in een volledige opgetuigde spelwereld *tot leven komen.* Om met name Sams moves in de game nog



De moeder aller reetschoten.





meer authenticiteit mee te geven, is stuntadviseur en vechtsportdeskundige Kevin Secour ingehuurd. Hij geeft ons een demonstratie hoe je het beste iemand van achteren kunt uitschakelen en geruisloos tot zwijgen kan brengen. De man gaat zelfs zover dat hij *zich laat choken*! Een even bizar als intrigerend tafereel, dat me er gelukkig niet van weerhoudt diezelfde avond te genieten van mijn medium grilled steak, begeleid door een lichtrode halfzoete mousserende wijn met een even subtiele als gedurfde afdronk.

DAG 3

HUURLING VS SPION #1

Vandaag keren we voor een tweede dag *terug naar de studio* en deze keer mogen we zelf spelen met de verschillende multiplayer modi van Splinter Cell: Blacklist.

Gelukkig is (na een afwezigheid in Splinter Cell: Conviction) de populaire multiplayer mode Spies versus Mercs terug van weggeweest, en zelfs behoorlijk uitgebreid! Zo zijn er nu twee onderdelen: Classic en Blacklist.

Classic is de klassieke SvM-mode zoals we die kennen uit de eerdere SC-games. Dit is het geliefde kat-en-muisspel waarbij twee spionnen het opnemen tegen twee huurlingen. De spionnen zijn snel en lenig, en kunnen zich meesterlijk verschuilen in het donker, daarbij geholpen door het briljante leveldesign dat allerlei ingenieuze mogelijkheden tot verstoppen biedt.

"De spanning is bijna Survival-horrorachtig."

De Mercs zijn trager maar sterker, hebben zwaardere wapens, gadgets om de Spies op te sporen en doen er alles aan om de doelen van de Spies - veelal het hacken van terminals - te frustreren.

Ik hou van de Classic Mode omdat deze een relatief laag tempo kent waarbij het echt een kwestie van afwachten en aftasten is. Als Mercs ben je voortdurend op zoek naar de Spies, terwijl die laatste de Mercs juist moeten weglokken zodat zijn of haar collega de terminal kan hacken.

De spanning die deze gameplay met zich meebrengt, is bijna survival-horror achtig, ook doordat alle maps zich in het donker afspelen.

DAG 3

HUURLING VS SPION #2

De sfeer en de pace in de Blacklist mode is totaal anders. Hierin nemen vier spionnen het op tegen vier huurlingen. Na een redelijk lange speelronde wisselen gamers van rol (de Spies worden de Mercs en vice versa) en speel je opnieuw een ronde. Het team dat na twee ronden de meeste punten heeft gescoord, wint.

De Blacklist mode is veel uitgebreider dan Classic vanwege de grotere maps. Bovendien verdien je credits met je acties en die credits wissel je in voor uitbreiding van je uitrusting.

Ook niet onbelangrijk; ieder kamp kent drie klassen. Aan de kant van de Spies zijn dat de Intel Scout, de Predator en de Saboteur. Aan de kant van de Mercs vinden we de Disruptor, de Hunter en de Peacemaker.

De drie Spy-klassen hebben stuk voor stuk verschillende rollen/vaardigheden. De Intel Scout is er vooral om vijanden te spotten en bekend te maken aan zijn collega spionnen. Hij beschikt bovendien over een digital Ghillie Suit waardoor hij vrijwel onzichtbaar is, zolang hij stilzit. De Predator is gespecialiseerd in Close Combat, en de Saboteur vernietigt gadgets van Mercs en saboteert hun plannetjes en machinerie.

De Disruptor (we zijn aan de Merc kant dus) stoort de gadgets van de spionnen en kan tijdelijk zijn vijanden verblinden.

De Peacemaker is de tank van het stel: log, gepantserd, enorm sterk,



Er werken momenteel ruim driehonderd man aan Splinter Cell in Toronto.

weetje weetje

Ubisoft Toronto wil in 2020 gegroeid zijn tot ongeveer achthonderd medewerkers.



5X SPLINTER CELL: DE PLUSSEN EN MINNEN

De Splinter Cell serie bestaat nu elf jaar en heeft ons vijf games gebracht, het aankomende Blacklist niet meegeteld. Een overzichtje van de mooie en minder mooie elementen uit de Splinter Cell-serie.



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL (2002)

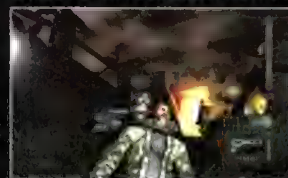
+ Coole moves & gadgets, spelen met donker en licht, graphics, stoere, grommende held mede dankzij de stem van Michael Ironside.



– Soms had je geen idee waar je naar toe moest of wat je precies moest doen, de manier van verhaal vertellen kon beter.

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW (2004)

+ Flink veel nieuwe moves en gadgets, introductie Spies vs. Mercs, beter verhaal.



– Sommige moves kon je maar een of twee keer gebruiken, veel trial & error, voelde een beetje als Splinter Cell 1½ .

» draagt zware wapens bij zich en kan zijn activiteiten boosten middels een dikke spuit adrenaline. De Hunter tenslotte kan vijanden taggen en opsporen met behulp van een Drone verkenningsvliegtuigje.
Deze bonte cocktail, die behoorlijk leentjebuur speelt bij moderne shooters, zorgt voor een hogere spelsnelheid en (daardoor) wat minder spanning, maar is nog steeds erg leuk. Je kunt bovendien je eigen customized klasse aanmaken, je wapens tunen, je kleding aanpassen (donkerder zodat je nog minder goed zichtbaar bent, een ander type broek zodat je meer gadgets mee kunt nemen) en wat al niet meer. Het biedt heel veel mogelijkheden, en goed samenwerken door middel van headsets is een must om te slagen.
Toch vond ik de Classic Mode leuker omdat ik simpelweg meer van de ultieme stealth hou. Blacklist is meer voor de Call of Duty/Battlefield-speler die wel eens zin heeft in een multiplayer met iets meer tactiek en een gezonde dosis sluipwerk.



weetje • weetje

Ubisoft Shanghai werkt aan de Wii U-versie van SC: Blacklist.

weetje • weetje

Toronto huisvest om en nabij 2.6 miljoen inwoners.

DAG 3

CO-OP MISSIE 1

Vervolgens was het de beurt aan de co-op mode.
Wat meteen opvalt: de co-op missies zijn in basis vooral bedoeld om stealth te spelen en dan echt zo stilletjes mogelijk. De singleplayer van

> **"Dit zou wel eens de beste Splinter Cell ooit kunnen worden."**

Blacklist is onderverdeeld in drie speelstijlen: Ghost, Panther en Assault maar voor co-op is Ghost toch echt wel de meest geschikte. En dat bevalt me persoonlijk wel.
De eerste missie die we op ons scherm krijgen, speelt zich af op een militaire basis midden in de nacht. Het beginstuk is direct pittig met twee wachttorens, drie sluipschutters, patrouillerende guards en diverse zoeklichten en bewakingscamera's.
Ik ga linksom, mijn collega rechtsom en al fluisterend over de mics van onze koptelefoons vegen we het veld leeg... dat is te zeggen; na vier keer opnieuw te zijn begonnen, want de eerste pogingen sneuvelen in schoonheid. Je moet echt afwachten, timen en elkaar aanwijzingen geven; alleen dan klaar je de klus.
Het leuke is dat halverwege, de missie ineens



HÉ SAM, JE WEET NOG WAT WE AFGESPROKEN HEBBEN, TOCH?

TUURLIJK SAM, ALLE BUIT DIE WE VINDEN, DELEN WE. SAM SAM...

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY (2005)

+ Meer vrijheid om verschillende speelstijlen toe te passen, introductie combat knife, beeld en geluid, leveldesign, introductie co-op.



– Eigenlijk valt er heel weinig aan te merken op de derde en wat mij betreft beste SC-game tot nu toe.

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT (2006)

+ Sam als dubbelagent infiltreert bij terroristen, zenuwslopende missies, coole locaties waaronder voor het eerst stealth missies overdag, uitgebreide co-op en multiplayer.



– Schaamteloos afgeraffelde laatste (boot)missie, trust-systeem kwam niet goed uit de verf, GameCube en Wii-versie ondermaats.

SPLINTER CELL: CONVICTION (2010)

+ Introductie Mark & Execute en Last Known Position, fantastische co-op gameplay, persoonlijk verhaal met een getergde Sam.



– Singleplayer aan de korte kant, minder stealthy dan voorheen, Spies versus Mercs schitterde door afwezigheid.

omslaat in knallende actie waarbij we een nucleaire bom moeten ontmantelen terwijl een minileger aan geboefte in verschillende golven de hangar binnen komt stormen. Nu is het zaak je goed te positioneren, je gadgets op het juiste moment in te zetten en, indien nodig, je teammaat te reviven mocht deze down gaan.

DAG 3
CO-OP MISSIE 2

De tweede missie begint zo mogelijk nog lastiger dan de eerste en speelt zich af in en rondom een oude fabriek. Gelukkig bij daglicht, want de omgeving ligt bezaaid met landmijnen en er loopt er ook nog eens een irritante waakhond rond!

In de eerste missie mochten mijn Belgische partner en ik tot een bepaald punt niemand doden, maar na driekwart van de missie maakte het niet meer uit en konden we helemaal los. De tweede missie is echter veel strenger en eist dat je absoluut niet gespot wordt. Niet door een camera, niet door een guard, niet door een kwijlende waakhond. Als je dan ook nog eens beseft dat we langs diverse laserstralen moesten klimmen die ieder moment een alarm konden triggeren, dan snap je dat het heel wat bloed, zweet en tranen gekost heeft om de missie uiteindelijk tot een goed einde te brengen. Maar lieve hemel, wat was dit leuk, spannend en intens.

Bij release zijn er veertien co-op missies beschikbaar, waarvan sommige ook in je eentje speelbaar zijn, alleen komt deze mode juist het best tot z'n recht als je samen met een vriend op avontuur gaat, volledig op elkaar ingespeeld, bereid om voor elkaar een kogel op te vangen.





weetje • weetje

De terugkeer van 'Spy versus Mercs' was de meest gevraagde feature van fans voor de nieuwe Splinter Cell.

weetje • weetje

De Wii U-versie zal gebruik maken van de Gamepad. De manier waarop Sam zijn gadgets gebruikt, komen daar extra goed uit de verf, aldus de makers.

DAG 4
TOERISTJE SPELEN

Dag 4 is een extra dag, helemaal vrij om zelf in te vullen. Een luxe en tegenwoordig een zeldzaamheid tijdens een perstrip.

Na een wandeling van een half uur en een boottochtje van twintig minuten beland ik op *Toronto Islands*, een stek waar veel gezinnen uit de stad genieten van het park, het strand, de terrassen, het minipretpark en het lekkere weer.

Ik vind een plekje op het strand en denk tevreden terug aan de afgelopen dagen. Blacklist wordt een hele goede Splinter Cell game, dat staat wel vast en met name co-op heeft mijn hart gestolen. Daarnaast ben ik ook erg benieuwd naar de games die Ubisoft Toronto hierna allemaal gaat maken. Ik heb dan ook het sterke gevoel dat dit niet de laatste keer is geweest dat ik deze fijne stad heb mogen bezoeken...

VERWACHTING *JAN:*

De singleplayer, de co-op en de multiplayer... het oogt en voelt allemaal zo afgewerkt, uitgebreid en plezierig om te spelen, dat ik op dit moment al durf te voorspellen dat dit wel eens de beste Splinter Cell ooit zou kunnen worden.

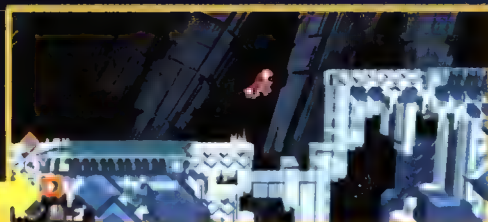
+ Co-op is nagelbijtend spannend.
+ Spies versus Mercs is terug van weggeweest.
+ Veertien co-op missies... en meer na release
– Blacklist onderdeel doet te veel denken aan andere multiplayer shooters.

STEALTH-ACTION
UBISOFT TORONTO / UBISOFT
23 AUGUSTUS 2013



OP BEZOEK BIJ SPELONTWIKKELAAR REPTILE GAMES

Na twee jaar ploeteren is hij zo goed als voltooid: Megabyte Punch, een Mega Man-achtig platformspel met Smash Bros.-achtige gevechten en de mogelijkheid je robot te customizen. Jurjen bezocht in het immer turbulente Huizen de ontwikkelaar van het spel



MEGABYTE PUNCH

Megabyte Punch is een electro/beat'em-up/platforming/fightinggame waarin je je eigen vechtrobot kunt bouwen en versterken met de onderdelen van verslagen vijanden. Zo kun je bijvoorbeeld een gun aan je robot toevoegen om te kunnen schieten, een drilboor om mee door platformen te boren, of een raket om hoger te kunnen springen.

In de adventure mode ren, spring en knok je je een weg door blokkerige omgevingen om onderdelen te verzamelen. Vervolgens kun je je aangepaste robot gebruiken in de vernietigbare arena's van de multiplayer-gevechten (1 - 4 spelers). Een gratis demo van het eerste level is verkrijgbaar op megabytepunch.reptile-games.com. Hier kun je ook het volledige spel kopen (waarschijnlijk 15 euro) of doorklikken naar de Steam Greenlight-pagina om het spel je stem te geven.

"Ik dans", zegt krullenbol Dion als ik hem al een tijdje doorzaag over muziek, ritme en stijl in de spellen van Reptile Games. "Ik dans heel veel."

Het is mij niet meteen duidelijk wat hij bedoelt. Ik trek mijn wenkbrauwen op. "Jij danst?"

"Ja. Breakdance, locking, popping, dance battles. Het is een hobby, maar af en toe doe ik ook wel een showtje of zoiets. Ik ben ermee opgegroeid."

Ergens in mijn brein valt een puzzelstukje op z'n plek. Nu begrijp ik wat de spellen van Reptile Games dat aparte, eigenzinnige gevoel geeft. Het geheime ingrediënt: breakdance.

Dion zegt dat hij de breakdance-invloeden niet heel bewust aan zijn spellen toevoegt. "Maar als ik een spel maak, gaat er natuurlijk altijd wel een deel van mezelf in zitten."

Zomervakantieprojecten

Sinds 2011 heeft Dion (gameplay, animatie, design) met zijn partners Tim (business, art) en Dillon (gameplay, website - niet bij het gesprek aanwezig) drie spellen gemaakt. Twee ervan zijn kleintjes, die de jongens zelf omschrijven als 'zomervakantieprojecten'.

Beat Attack (gemaakt in de zomer van 2011) is een mobile-spel waarin je ritmisch op het scherm moet tikken om met stokken gewapende dansers te laten vechten.

Lethal League (gemaakt in de zomer van 2012) is een gratis PC-spel voor twee spelers die met honkbalknuppels een bal zó hard en onvoorspelbaar moeten meppen dat de tegenstander hem als dodelijk projectiel in zijn smoel krijgt (zie kader). Beide spellen maken indruk met hun edgy electrobeats, ritmische gameplay en eigenwijze stijl, die ik nu dus wat beter kan plaatsen.

Maar dé reden voor mijn bezoek aan Reptile is hun 'grote' spel Megabyte Punch, een platformspel met een customizable robotje dat zijn tegenstanders op de maat van stuwende beats in Smash Bros.-stijl tegen de muren beukt. Inderdaad: een behoorlijk groot



Van alle door Jurjen bezochte zolderkamer-ontwikkelaars is Reptile de eerste die ook werkelijk op een zolderkamer zit.



LETHAL LEAGUE

Wie het eigenzinnige stijltje van Reptile Games wel eens wil beleven, kan hun gratis browser-spel Lethal League spelen. Hierin strijd je met een honkbalknuppel tegen een tweede speler of computergestuurd personage. De grap is dat je die persoon niet direct kunt raken, maar de stuiterende bal zo hard en handig mogelijk in zijn richting moet lanceren. Probeer het maar eens op lethalleague.reptile-games.com.

en ambitieus project voor een studio met slechts drie mensen. Maar het werkt.

Borrelende hersens

Dion maakte al tijdens zijn studie aan de HKU een prototype van Megabyte Punch. Tim zat niet bij hem in de klas, maar was wel meteen geïnteresseerd toen hij zag waar Dion aan werkte. "Ik zat een lokaal naast hem", herinnert Tim zich. "Elke dag ging ik wel even kijken hoe het ervoor stond. Ik vond het gewoon vet."
Dion: "Toen was het spel nog veel ambitieuzer. Je kon echt alles in de wereld als onderdelen voor je robot gebruiken. De blokken waaruit het level was opgebouwd, kon je bijvoorbeeld ook gewoon op je hoofd zetten, of ermee slaan."



Tim: "Toen ik het prototype zag waar Dion aan werkte, begonnen mijn hersenen te borrelen."

Tim: "Toen ik dat zag, begonnen mijn hersenen te borrelen. Ik dacht, wauw, daar kun je echt zo veel vette dingen mee doen. Ik wilde er maar wat graag met Dion aan verder werken. En zo is het eigenlijk begonnen. Tijdens ons afstudeerjaar."
Nu de game 'zo goed als voltooid' is, hoeven de jongens hem alleen nog maar in de markt te zetten. Wat minder makkelijk blijkt te zijn dan ze hadden verwacht.

Negenduizend stemmen

"We gaan de game uitbrengen op onze eigen website en platformen als Desura en Gamersgate", zegt Dion. "Maar om echt succesvol te kunnen zijn, moet je gewoon op Steam verschijnen."
Om op Steam toegelaten te worden, moeten beginnende indies tegenwoordig hun game presenteren op Steam Greenlight, waar bezoekers op de games kunnen stemmen. Volgens Dion heeft Megabyte Punch nu zo'n negenduizend stemmen. "Of dat genoeg is? Geen idee. Er wordt volgens Valve (het bedrijf achter Steam - Jurjen) niet alleen naar het aantal stemmen gekeken, maar ook naar andere zaken. Inderdaad, heel onduidelijk allemaal."
Tim: "Eigenlijk was het oude systeem veel fijner. Toen kon je gewoon je game naar Valve sturen, en werd op basis van de kwaliteit besloten of hij wel of niet op Steam verscheen. Nu lijkt het meer een populariteitswedstrijd, waarin je de grootste community moet verzamelen. Iets waar wij blijkbaar niet zo goed in zijn."

Persoonlijk en agressief

Tim vindt het veel lastiger dan hij had gedacht om aandacht voor hun spel te genereren. "Ik had eigenlijk wel verwacht dat mensen via internet wat meer het nieuws over het spel zouden verspreiden. We hebben ook wel mails gestuurd naar gamesites; zo van 'we hebben een tof spel op Greenlight, wil je erover schrijven?' Maar dan kregen we nul reacties."
Inmiddels beginnen de jongens de fijne kneepjes van het marketen een beetje in de vingers te krijgen.
Tim: "Je moet echt heel luid zijn, mensen persoonlijk en bijna agressief aanspreken. En je boodschap als nieuws verpakken. Zo hebben we de game bijvoorbeeld op rockpapershotgun gekregen."
Dion: "Wat ons op Greenlight heeft geholpen, is het screenshot van Megabyte Punch vervangen door een geanimeerd gifje. Zodat mensen in één oogopslag kunnen zien wat het spel inhoudt. In screenshots lijkt ons spel wel een abstract schilderij; pas als het beweegt gaat het leven."

Jet Set Radio

Ik speel met Dion op een gesplitst scherm nog een paar levels Megabyte Punch, terwijl we praten over de oude Mega Man-spellen, Smash Bros. en andere games die we graag spelen.
Het verbaast mij niets als Dion zijn favoriete spel ooit noemt: "Jet Set Radio. Ik was een jaar of dertien toen ik het speelde, en dat spel was zo mindblowing. Ik danste toen ook al, het viel eigenlijk samen met alles wat ik in die tijd deed. Skaten, graffiti en dansen; dat dat ook in games kon, vond ik echt supergaaf."
Ik vraag Dion of dat spel voor hem ook een reden is geweest om zelf games te gaan maken. "Ja, dat denk ik wel. Eén van de redenen in ieder geval. Het is ook echt een apart spel. Niet alleen een skategame, maar ook een adventure. Eigenlijk plakt het van alles aan elkaar. Ik heb wel eens gelezen dat Jet Set Radio gemaakt is door een heel jong team dat niet goed wist wat ze met het spel wilden."
Tim: "Maar dat weten wij wel: afmaken en uitbrengen!"
Tegen de tijd dat je dit leest, moet MegaByte Punch zo ongeveer verschijnen. Misschien zelfs op Steam.



Jurjen blijft volhouden dat hij óók krullend haar heeft. Wij geloven hem op zijn woord.

CALL OF DUTY GHOSTS

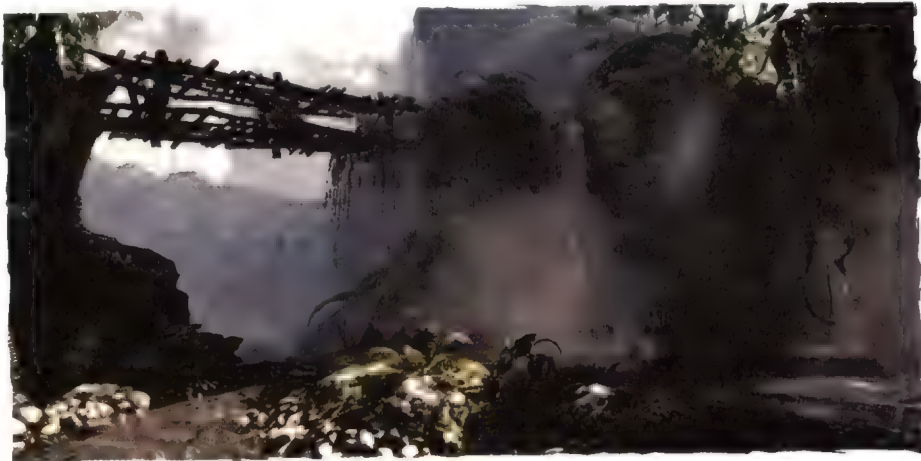
We zijn hier op de redactie bijna allemaal fans van de CoD-serie, en dus stonden de PU-redacteuren in de rij om in LA de nieuwste game met eigen ogen te mogen zien. Natuurlijk kozen we voor de man die vernoemd is naar de maker van Call of Duty: Ghosts: Infinity... Ward!



Ik bevind me onderwater. In het heldere blauwe water krioelt het van de vissen: hele scholen zwemmen dicht opeengepakt aan me voorbij. Zelfs een haai komt effe koekeloeren wat mijn buddy en ik in onze strakke wetsuits aan het uitspoken zijn.
We zwemmen door en langs talloze visnetten op zoek naar ons missiedoel, en het valt meteen op dat Call of Duty: Ghosts een heel stuk kleurrijker is dan de vorige, veel grauwere, delen. Daar zal de nieuwe engine zeker debet aan zijn.
We zwemmen verder en mijn teammaat geeft me aanwijzingen terwijl we door gezonken oorlogswrakken manoeuvreren. Ik zou het gevoel willen omschrijven als 'All Ghillied Up', een van de meest epische Call of Duty missies aller tijden, maar dan onderwater.
Hoe verder we komen, hoe meer boten en zelfs neerstortende helikopters rakelings langs ons naar de diepte zinken. Het is duidelijk: boven ons is de pleuris uitgebroken en niet zo'n beetje ook.

Guerrillastrijder

Wat er boven het wateroppervlak precies gaande is, heb ik tijdens de demo niet met eigen ogen kunnen zien, maar het maakte me verschrikkelijk nieuwsgierig. Wat ik wel weet, is dat Call of Duty: Ghosts in de nabije toekomst speelt, dat Amerika compleet naar de tering is geholpen en dat jij de gebeurtenissen die daartoe hebben geleid, mee gaat maken.



"JE MAAKT HET ALLEMAAL MEE SAMEN MET JE TEAM ÉN EEN NIEUWE VRIEND: EEN HOND."

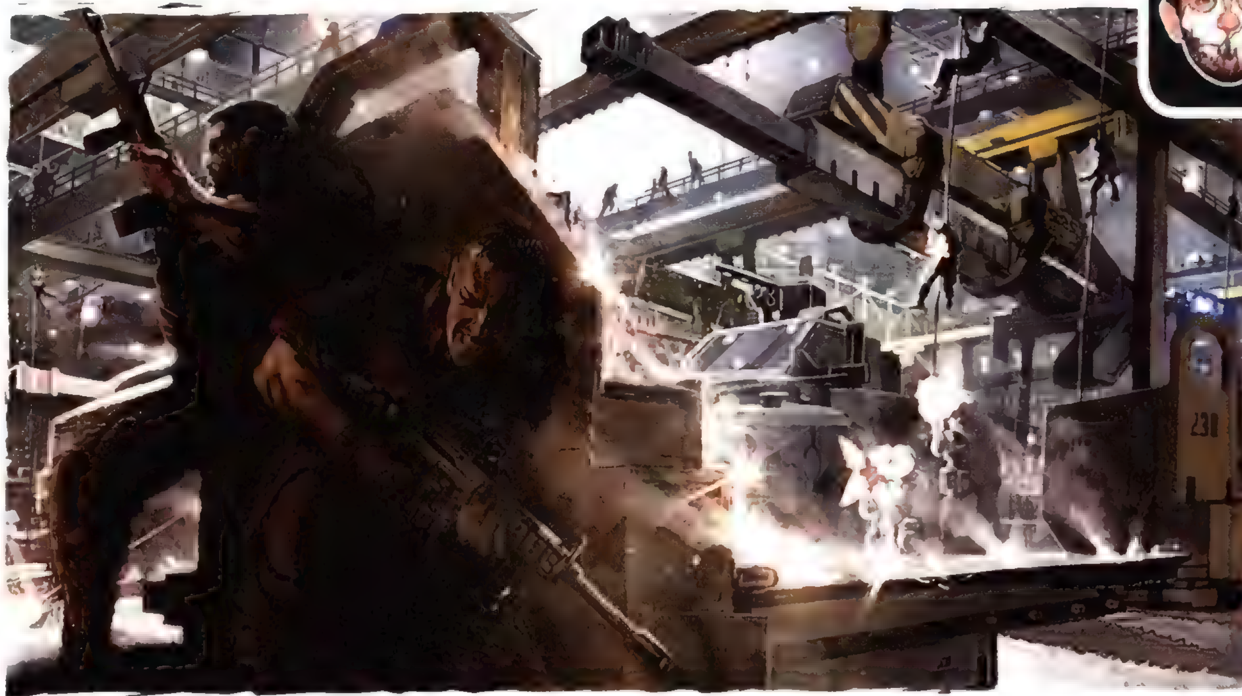
Daarna verschuift de tijdlijn naar het moment dat een nieuwe supermacht 'the land of the free and the home of the brave' binnentrekt. Als overgebleven elite-eenheid zul jij een guerrillaoorlog gaan voeren tegen deze supermacht. Dat betekent dus dat je niet effe een airstrike kunt inroepen, maar meer, zoals bijvoorbeeld in Homefront, heimelijk en kleinschalig te werk moet gaan. Jij bent de underdog, en dat hebben ze bij Infinity Ward ook nog eens letterlijk genomen...

Doggystyle

Als er iets belangrijk is aan een Call of Duty singleplayer, dan is het wel dat je wordt meegesleurd in de spectaculaire achtbaan die de makers voor je bedacht hebben. En ook dit jaar is de rit inderdaad weer spectaculair (en vermoedelijk superlineair).
Je maakt het allemaal mee samen met je team én een nieuwe vriend: een hond.
Deze hond, waarvan het geslacht nog een groot geheim moest blijven (Jezus, ik kan niet wachten tot ik hoor of het een teefje is of niet), is een soort Navy SEAL Service Dog. Het



beest, waarvan ook de naam nog top secret was (Jezus, ik kan niet wachten tot ik weet of ie Boomer heet of niet) heeft bijvoorbeeld een camera op zijn rug waardoor hij (of zij dus, Jezus, de spanning!) voor je kan scouten en tevens spectaculaire takedowns kan doen.
Het belangrijkste is echter de emotionele band die je (hoogstwaarschijnlijk) met dit dier zult ontwikkelen. Daarbij denk ik bijvoorbeeld aan de hond uit Fable 2, waar ik zeer gehecht aan raakte.
Anyway: Call of Duty gaat doggystyle. Me Gusta!



Nieuwe engine

Ik noemde het net al even: Call of Duty heeft dus een nieuwe engine. Een van de grootste kritiekpunten op de serie is hiermee van tafel en dat werd eerlijk gezegd ook wel eens tijd.



Ook eindelijk aanwezig is de mogelijkheid om om hoekjes heen te kunnen kijken, ook wel 'leaning out' genoemd. Iets dat tot mijn verbazing tot nu toe ontbrak in deze game die zo de nadruk legt op guerrilla-oorlogvoering.
Een van de dingen waarmee de nieuwe engine nu al indruk maakt, is het gebruik van dynamische polygonen. Deze techniek heet in vaktermen Sub-D, maar ik zal het effe in Jip-en-Janneke-taal voor je uitleggen, want die term zei mij ook geen reet.
Het komt er op neer dat alles wat rond hoort te zijn nu ook echt rond is. Bij de vorige engine waren cirkels altijd nog een beetje hoekig. Die hoekjes werden dan vervaagd zodat 't minder opviel.
In Ghosts kunnen objecten, zoals bijvoorbeeld een wapen dat je bij je draagt, uit het maximaal aantal polygonen opgebouwd worden, en dat ziet er fantastisch uit. Dit geldt niet voor een wapen dat verderop op de grond ligt, maar mocht je naar dat wapen toelopen en het oppakken, dan verhoogt de engine automatisch het aantal polygonen, zodat het er voor jou visueel altijd optimaal uitziet, terwijl je hardware minder wordt belast.
Een indrukwekkend stukje techniek waarvan je helaas alleen optimaal zult kunnen genieten met een console van de volgende generatie. Op de huidige generatie zal Sub-D, net als enkele andere technieken, helaas uit staan, maar ook voor de PS3 en Xbox 360-bezitters zou de game er desondanks mooier op moeten worden.

Zwijgende Siamezen

Zoals jullie weten wordt de Call of Duty-serie afwisselend gemaakt door Treyarch en Infinity Ward. Dit jaar is laatstgenoemde aan de beurt, en wat opnieuw opviel bij alle communicatie over de nieuwste game, is dat beide bedrijven elkaars bestaan volkomen lijken te ontkennen.
Ik zag ooit een documentaire over een Siamese tweeling, waarbij de ene broer de andere totaal negeerde wanneer deze een persoonlijke activiteit had zoals een date. Hetzelfde lijkt het geval bij Infinity Ward en Treyarch.
Telkens als werd gerefereerd aan eerdere Call of Duty's, liet Infinity Ward beelden zien van hun eigen MW3 en het Call of Duty: XP event. Nergens het recentere Black Ops II of het World Championship, want die zijn van het zogenaamd niet bestaande broertje.
Vreemd, een beetje kinderachtig zelfs, en het maakt het ook moeilijker om voorspellingen te doen over waar Ghosts echt naartoe gaat en of er een duidelijke lijn in de serie te ontdekken valt.
Hoe dan ook; ik heb 't gevoel dat Infinity Ward nog lang niet alle troeven heeft uitgespeeld en ons de komende maanden nog de nodige verrassingen gaat bezorgen. Toch ben ik, ondanks de nieuwe engine, ietsje minder overtuigd uit LA teruggekomen dan vorig jaar met Black Ops II het geval was. Maar wat niet is, kan nog komen... zeker als de mannen van Infinity Ward wat meer open kaart gaan spelen.



MULTIPLAYER

Ik was van plan veel info voor jullie op te duikelen over eSports en de multiplayer, maar helaas bleven de kaken van de Infinity Ward boykes over deze onderwerpen nog stijver op elkaar dan een bankschroef.
Wat ik nog wel kon lospeuteren, is dat je straks in de multiplayer je soldaat flink kan customizen en dat de maps niet meer statisch maar dynamisch zullen zijn; hetgeen inhoudt dat bijvoorbeeld door een random event als een aardbeving of een handeling van een speler, maps aangrijpend kunnen veranderen. Klinkt vet natuurlijk, maar ik zet dan wel gelijk vraagtekens bij het feit of dit wel slim is met het oog op eSports ..





EEN KIJKJE OP DE MICROSOFT CAMPUS

Power Unlimited was als enige medium uit de hele Benelux uitgenodigd om in Redmond al ruim voor de E3 kennis te maken met de Xbox One en rondgeleid te worden op de campus van Microsoft. Jan was onze man ter plaatse en wat hij aantrof was zowel indrukwekkend als verwarrend.

HANDS-ON MET DE XBOX ONE

Op het moment van schrijven ben ik net een paar dagen terug uit Seattle. Ik ben inmiddels al drie keer opnieuw begonnen aan deze tekst omdat de updates en veranderende statements van Microsoft me bijna per uur om de oren vliegen! Bovendien drukt de wetenschap dat als jullie mijn tekst onder ogen krijgen, de E3 net achter de rug is en mijn schrijfsel al weer achterhaald kan zijn, als een zware last op mijn schouders. Al is mijn tekstverwerker nog zo snel, de actualiteit achterhaalt hem wel!
Ik wil me op deze pagina's dan ook vooral richten op de dingen die je niet zult lezen in die tientallen columns en op die ontelbare elkaar napapegaaiende websites en stream-analyserende media: mijn eigen hands-on ervaringen met een aantal van de features die de Xbox One straks zal hebben.

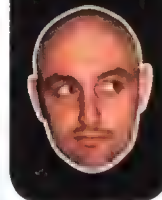
weetje - weetje
Er komen vijftien exclusieve Xbox One games uit binnen een jaar tijd, tellend vanaf de dag van release van de machine.

ZELFVERTROUWEN & VERWARRING

Ik heb zojuist in een grote Xbox-tent een presentatie van Don Mattrick en kompanen aangehoord. Dezelfde presentatie van een dik uur die velen van jullie via de live stream hebben gevolgd, of later hebben terug gekeken. Ik was getuige van een verhaal met twee gezichten. Ik zag een bedrijf dat blaakt van zelfvertrouwen dankzij het commerciële succes van de Xbox 360 en Xbox Live. Ik hoorde een Microsoft dat niet alleen vol vertrouwen de concurrentie aangaat met PlayStation 4 en Wii U, maar vooral met Google TV en Apple TV. De Xbox One moet immers een all-in-one entertainmentapparaat worden dat met behulp van de Cloud alle diensten naadloos en soepel aan ons serveert.
Ik zag tegelijkertijd een bedrijf dat zich doof en blind hield voor de emoties die leefden onder gamers. De chaos die een paar uur na het event online ontstond, was illustratief voor de koppigheid van het bedrijf. Niets werd er door Microsoft gezegd over tweedehands games, backwards compatibility en wel of niet altijd online zijn. Hele en halve antwoorden moesten uit interviews gehaald worden die in de uren erna online verschenen. Om weer even snel daarna ontzenuwd te worden in weer andere interviews en statements. Verwarring alom.
Aan die verwarring kan ik op dit moment weinig doen, wel kan ik jullie de komende pagina's een impressie geven van hoe ik de dag in Redmond ervaren heb, en hopelijk levert dat uiteindelijk toch een iets duidelijker plaatje op.











THE SPITFIRE

Ik bevind me op een campus waar naar verluid drieduizend man werken aan het merk Xbox. De kleur groen overheerst overal met logo's, vlaggen en *stickers op de grond* die de media naar de juiste locaties wijzen.

We slaan ons kamp op in The Spitfire, een van de vele restaurants op de campus, dat vandaag is ingericht als mediahonk. Vanuit hier word ik opgeroepen voor verschillende interviews en behind closed doors sessies.

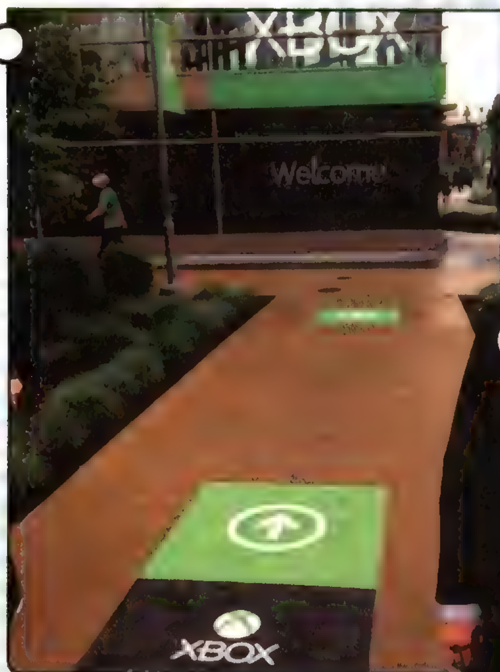
Mijn eerste interview is met *Phil Harrison*, Corporate Vice President Interactive Entertainment Business Microsoft EMEA (zeg maar: baas Europa van Xbox).

Harrison is een oude rot in 't vak; hij heeft zestien jaar lang bij Sony gewerkt en was een van de gezichten achter PlayStation. Sinds 2012 werkt hij bij Microsoft.

Ik vraag hem uiteraard, na alle ophef die hierover is ontstaan, naar de situatie rond tweedehands games. Harrison oogt vermoeid en de dag is nog niet eens halverwege: "Tweedehands games betekenen veel voor consumenten en we respecteren dat. Vandaag draait het echter om de visie achter de Xbox One. Zeer binnenkort zullen we onze strategie omtrent tweedehands games uit de doeken doen, maar gamers kunnen hun oude spellen nog steeds inleveren bij retailers."

Over het wel of niet altijd online zijn is Harrison een stuk duidelijker: "Je hoeft niet altijd online om te kunnen gamen. Dat is pertinent onjuist."

Ik vraag hem vervolgens wat zijn favoriet is van de games die vandaag voor Xbox One zijn aangekondigd, maar ik krijg daar geen antwoord op omdat... "deze nog niet getoond zijn. Stel me die vraag op de E3 en ik geef je mijn antwoord", zegt Harrison met een mysterieuze glimlach.





weetje - weetje

Microsoft beweert dat ze momenteel meer exclusieve games in de maak hebben dan ten tijde van de Xbox of de Xbox 360.

IT'S ME, MARIO

Harrison lijkt me redelijk oprecht. Hij ontwijkt sommige vragen vakkundig en ik snap ook wel dat als de zoveelste journalist een vraag stelt over tweedehands games, je er op den duur wel een beetje klaar mee bent. Eigen schuld, dikke bult, denk ik tegelijkertijd en ik begeef me weer naar The Spitfire.

Daar ontmoet ik Mario (echte naam), een Spaanse journalist die ik wel vaker op buitenlandse trips tref: "Dit moet wel de meest lelijke console aller tijden zijn!", roept hij verontwaardigd. "Heb je gezien hoe groot die doos is? Dat ding past niet eens in mijn kast."



"Ik vind hem eigenlijk wel stoer", ga ik er tegenin. "Hij straalt kracht uit. Een beetje retro, dat wel, maar goed, hopelijk is dat enorme stroomblok verleden tijd."

Mario kijkt me vertwijfeld aan. "De controller is wel goed", vervolgt hij. "Maar ja, die was al goed. Ik ga koffie halen. Jij ook koffie?"

Na wat gebabbel over de grootte van een gemiddelde Spaanse huiskamer, het gebrek aan games tijdens de presentatie, de aankomende E3 en Spaans voetbal, word ik opgehaald voor mijn tweede interview. Deze keer met *Matt Booty*, General Manager Redmond Game Studios »

IN DE WOLKEN

Forza Motorsport 5

streaming is het nieuwe toverwoord

IMPULSE

weetje · weetje

De prototypen van de Microsoft controllers worden allemaal gemaakt met enorme 3D printers. Ontwerpers kunnen met de huidige techniek ongeveer twee versies per dag 'printen'.

DE NIEUWE CONTROLLER

- De Start en Back knop zijn vervangen door Menu en View.
- De iets kleinere pookjes hebben meer grip aan de ronde randjes gekregen.
- De linkerpook vraagt nu 25% minder duwkracht dan voorheen.
- Views kunnen leiden naar verschillende camerastandpunten, maar ook naar een overzichtskaart in een sandbox game of RPG, een ranglijst in een shooter of het in- en uitzoomen van een onscreen submenu in een game.
- Menu tovert 'context-specifieke' menu's in het scherm, zoals ingame menu's, video playback opties en ga zo maar door.
- De vier bekende actieknoppen.
- De lelijke uitstulping van het batterypack is weg.
- De draadloze verbinding van de nieuwe controller gebeurt via Wi-Fi Direct.
- Het D-pad is preciezer, steviger en beter verzonken in het chassis van de controller.
- De linker en rechter trigger maken gebruik van Impulse.

weetje · weetje

De duurzaamheid van de controllers wordt getest door robotarmen aan een stuk door op alle knoppen te laten drukken. Zo wordt in een paar dagen tijd tien jaar gamen gesimuleerd!

Xbox One controller

"Het lijkt net alsof Microsoft, Kinect helemaal opnieuw heeft uitgevonden."



KINECT

Kinect testlab

De nieuwe camera kan namelijk zien of je engaged bent

weetje - weetje

Van eerder genoemde de vijftien exclusieve games zijn er acht nieuwe ip's.

HUILENDE WOLVEN

✖



DISCLAIMER:

VRAGEN/ANTWOORDEN

Op het moment van schrijven barst ik nog van de vragen. En jullie ook, zo heb ik ervaren. De meest gestelde vragen op mijn twitter, social media en interweb zijn de volgende:

- **Wat gaat de Xbox One kosten?**
- **Hoe zit het nu precies met tweedehands games?**
- **What up met wel of niet altijd online zijn?**
- **Wat is de exacte releasedatum?**
- **Wat worden de launchgames?**
- **Komt GTA V naar de Xbox One?**
- **Wat gaat Epic doen?**
- **Is er leven op Pluto, kun je dansen op de Maan?**
- **Wat is Halo Bootcamp?**
- **Wat heeft Microsoft in petto voor de Xbox 360?**

Het kan zijn dat als je dit leest, de meeste van bovenstaande vragen reeds beantwoord zijn. Ik hoop het met jullie.

GRAN TURISMO 6



Jan racete op het circuit van Silverstone met een Nissan GTR en kwijlde bij de aanblik van alle overige fancy bolides zo heftig op het asfalt, dat de auto's met regenbanden moesten worden uitgerust... en daarna mocht ie ook nog eens de nieuwe GT6 spelen!

PREVIEW PS3

De Alfa Romeo TZ3 Stradale (2011), de Alpine A110 1600S (1968), de Audi Sport Quattro S1 Rally Car (1986), de Ferrari Dino 246 GT (1971), de Lamborghini Countach LP400 (1974), de McLaren MP4-12C (2010), de gloednieuwe Nissan GT-R Nismo... zomaar wat fraaie virtuele bolides die langs scheuren in de flitsende Gran Turismo 6 trailer. Nee, Ryan doet dus een 'Molyneuxtje', maar feit is wel dat Polyphony een compleet nieuwe engine heeft ontwikkeld voor GT6. Grafisch benadert de game fotorealisme maar het is vooral de race-ervaring zelf die men nog realistischer heeft proberen te maken.

weetje weetje
Van Gran Turismo 5 zijn tien miljoen exemplaren verkocht. Voor de hele serie staat de teller op zeventig miljoen.


Een lelijke Lamborghini, da's toch een beetje als een schattig konijntje met een hazenlip.

aan auto's opnieuw geen gebrek in de nieuwe GT, die al deze Kerst in de winkels moet liggen... Al moeten we daarbij meteen bedenken dat in vrijwel geen enkele gameserie spellen zo vaak worden uitgesteld als bij Gran Turismo.

Beter dan GT5

De Europese baas van Sony PlayStation, Jim Ryan, was heel duidelijk in het interview dat ik met hem had: "We weten allemaal hoe het zit. GT2 was een betere game dan GT1, GT4 topte GT3 en GT6 gaat weer over GT5 heen. Het is pas in de laatste cyclus van een console dat de ontwikkelaars er technisch alles uit kunnen halen."

De modellen zijn qua aerodynamica, zwaartekracht, grip etc. helemaal op de schop gegaan, en hetzelfde geldt voor dynamic range rendering, tessellation en andere technische termen die ervoor zorgen dat je de autolak en de bekleding van de stoelen haast denkt te kunnen aanraken.

Dronken

Het leuke was dat ik tijdens mijn dag op Silverstone twee keer geracet heb: virtueel en in het echt. Bij dat laatste nam ik plaats achter het stuur van een Nissan GTR en plankgaste ik met 230 km/uur over het rechte eind; een sensatie die ik nooit meer zal vergeten.

In de game reed ik met een Nissan 370 Z Nismo, en kon ik al snel concluderen dat het spel in alles weer een echte GT is. Best pittig dus, en dat ervaarde ik meteen toen ik aanvankelijk vergat dat je weer constant (lichtjes) moet bijsturen en ik als een dronken dwaas over het circuit slingerde. Ter verdediging; er zat zoveel force feedback op het racestuurtje dat het bijna een body building-oefening leek.


Doe mij ook maar zo'n flitspaalvriendelijk exemplaar.

Vrijheid

De track waarop ik mocht racen, was de virtuele versie van Silverstone dat voor het eerst in Gran Turismo zit. De knalrode Nismo schitterde in de felle zon, maar de track en de omgeving oogden nog wat kaaltjes. Ik weet echter bijna zeker dat dit een alpha-versie was en de boel nog flink opgeleukt gaat worden.

Over tracks gesproken; we kunnen straks ook onze eigen circuitjes maken en onze auto's pimpen, en dat gaat bijzonder eenvoudig dankzij integratie van PC, tablets en smartphones. Je kunt straks op je iPad je wagens al uitkiezen en klaarzetten, zodat je bij thuiskomst meteen weg kunt scheuren. Met duizenden custom parts als velgen en spoilers om auto's te personaliseren en de mogelijkheid om straks je eigen online toernooien op te zetten (met eigen regels) geven de Japanners gamers opvallend veel vrijheid. En dat is in het verleden wel eens anders geweest... ★

> **"Grafisch benadert de game fotorealisme."**



Bij Audi zijn ze ontzettend streng bij de selectieprocedures voor nieuwe coureurs. Er is zelfs een speciaal woord voor: Audi-tie doen.



VERWACHTING JAN:
Gran Turismo 6 blijft bij zijn leest maar voert tegelijkertijd een aantal belangrijke verbeteringen door. De eerste proefrit is mij in ieder geval goed bevallen.

- \+ Meer wagens en tracks.
- \+ Customization & community gameplay.
- \- Game oogde nog niet geoptimaliseerd.
- \- Haalt de game daadwerkelijk de Kerst?

RACEGAME
POLYPHONY DIGITAL / SONY
DECEMBER 2013

SQUARE ENIX
TOONT UITGEBREIDE LINE-UP

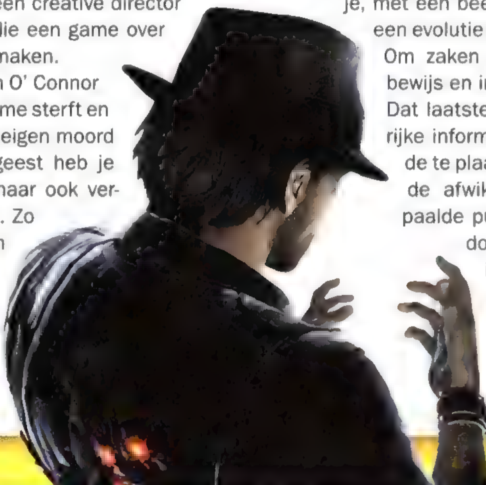
Die 26 verschillende Final Fantasy games nam Jan graag op de koop toe, maar zijn hoofddoel in Londen was een nieuw level van Thief bekijken. Toch stonden hem ook nog een paar aangename verrassingen te wachten op het Square Enix event.



Het hippe SOHO Hotel in de Engelse hoofdstad stond twee dagen in het teken van een hands-on met de games van Square Enix voor aankomend najaar en de eerste helft van 2014. Omdat ik niet alle door mij gespeelde games op twee paginaatjes ga proppen, vis ik de spreekwoordelijke krenten uit de pap.

MURDERED: SOUL SUSPECT
PC / PS3 / XBOX 360 - Q1 2014

Murdered: Soul Suspect is voortgekomen uit een samenwerking tussen een nieuwe Amerikaanse studio (Airtight Games) en een creative director van Square Enix Japan die een game over de geestenwereld wilde maken.
Jij speelt detective Ronan O' Connor die in het begin van de game sterft en vervolgens als geest zijn eigen moord mag onderzoeken. Als geest heb je bepaalde beperkingen maar ook verschillende speciale skills. Zo kun je bezit nemen van mensen om hun geheugen terug te halen en zo achter aanwijzingen te komen. Door muren heen zweven is ook geinig én handig.



Het spel doet denken aan een mix van L.A. Noire, Heavy Rain en Ghost Trick: Phantom Detective en zou je, met een beetje goede wil, kunnen zien als een evolutie van het traditionele adventure. Om zaken te onderzoeken zal je hints, bewijs en info moeten vergaren. Dat laatste doe je door belangrijke informatie in goede volgorde te plaatsen. Letterlijk, want de afwikkeling van een bepaalde puzzel geschiedt altijd door de juiste termen in de juiste volgorde te zetten.
De game kent een vleugje actie in de vorm van het executeren van demonen, een soort donkere, zwevende wezens met iele armpjes en grote tanden. Door je te verstoppen en ze te verrassen, kun je ze uitschakelen, maar van mij had dit onderdeel er niet per se in gehoeven; de game is al creepy genoeg van zichzelf.



LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY XIII
PS3 / XBOX 360 - HERFST 2013

Het combatsysteem uit de eerste Final Fantasy XIII was niet mijn kopje thee, maar in FF XIII-2 was het al meer naar mijn smaak. In Lightning Returns: Final Fantasy XIII is deze nog soepeler en flitsender geworden, en vervaagt de grens tussen turn-based en real-time combat.
Lightning is terug van weggeweest, en afhankelijk van haar vechtstijl heeft ze stoere of sexy outfits aan. De verschillende aanvallen en moves zijn gekoppeld aan de actieknoppen op je controller en dat werkt naar behoren.
In Londen speelde ik een level waarin ik oude bekende Snow achtervolgde door een gangencomplex maar daarbij werd gehinderd door allerlei (eenvoudige) vijanden. Snow achtervolgend en af en toe een robbertje vechtend, stuitte ik uiteindelijk op een klein, giechelend meisje dat een enorme vuurdraak tevoorschijn toverde. Na twee keer het loodje te hebben gelegd, kwam ik erachter dat ik tijdens de battles gebruik moest maken van health potions. Ook kon ik (beperkt) de tijd vertragen en in die slow-motion stance extra schade toebrengen aan mijn vijand. Toen had ik dat grote beest snel op de knieën en was mij één ding duidelijk: deze Final Fantasy ga ik dus echt wel spelen!

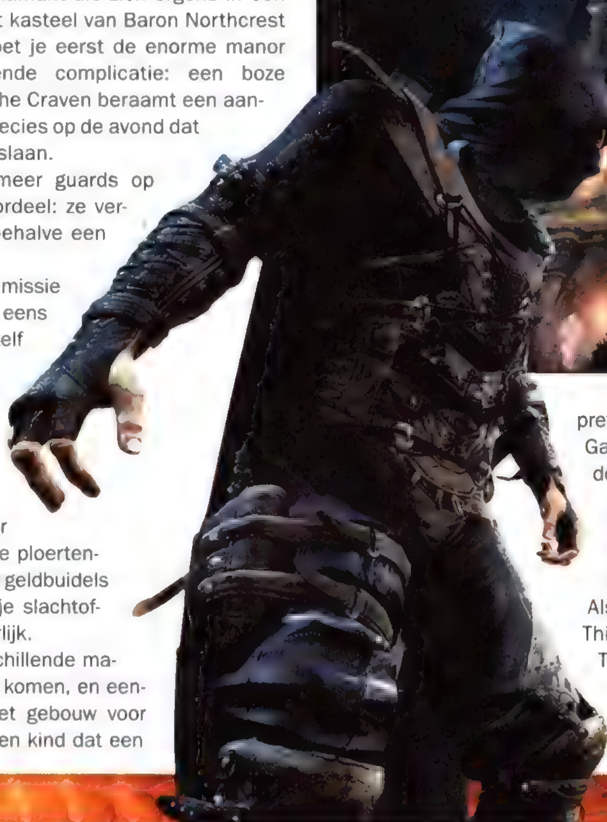






THIEF

PC / PS4 / XBOX ONE · MAART 2014



Meesterdief Garrett is in de door Square Enix getoonde missie op zoek naar The Heart of the Lion, een onbetaalbare diamant die zich ergens in een geheime kluis in het kasteel van Baron Northcrest bevindt. En dus moet je eerst de enorme manor infiltreren. Bijkomende complicatie: een boze menigte genaamd The Craven beraamt een aanval op het kasteel precies op de avond dat Garrett zijn slag wil slaan.
Nadeel: er staan meer guards op wacht dan ooit. Voordeel: ze verwachten iedereen behalve een inbreker.
Ook tijdens deze missie werd nog maar eens duidelijk dat je zelf mag bepalen hoe je speelt. Leid je bewakers af met broad arrows en rinkelende flesjes, of sla je alle vijanden een voor een knock-out met je ploertendoder? Wel eerst alle geldbuidels van de riemen van je slachtoffers afgrissen natuurlijk.
De Manor kent verschillende manieren om binnen te komen, en eenmaal binnen, ligt het gebouw voor je open als was je een kind dat een pretpark binnenwandelt. Ga je direct op je hoofddoel af of ga je eerst de boel verkennen en probeer je zoveel mogelijk glimmende kostbaarheden te roven?
Als ik al twijfelde of Thief wel een echte Thief-game gaat worden, dan is dat laatste beetje twijfel weggenomen. De ambiance, de verschillende pijlen, de diverse manieren om vijanden uit te schakelen... het is op en top Thief en tegelijkertijd helemaal van nu.
Wanneer ik al puzzelend, sneakend, sloten krakend, rovend, geheime gangen ontdekkend en dagboeken doorbladerend uiteindelijk de diamant gevonden heb, is het tijd om te ontsnappen. Dat laatste is nog niet zo makkelijk aangezien The Craven de halve wijk in de fik heeft gezet en Garrett wordt gehinderd door brandende gebouwen en instortende bruggen. Een vleugje Uncharted gameplay, maar prima ingebed in de typische, sfeervolle gameplay die we van Thief willen...

DEUS EX: THE FALL

iOS · ZOMER 2013

Als je Deus Ex: Human Revolution nog niet gespeeld hebt, zou ik je tot voor kort aanraden om de Director's Cut versie van die game voor de Wii U te scoren (zie kader). Maar met Deus Ex: The Fall hoeft dat niet eens, als je tenminste over een iPad beschikt.
Ik viel echt van mijn stoel toen ik het spel speelde. The Fall ziet er om te beginnen mooier uit dan Human Revolution op de consoles. Dat is deels omdat je op een relatief klein scherm alles sowieso strakker in beeld krijgt, maar vooral omdat de game gebruik maakt van Apple's Retina-scherm.
Het spel speelt zich gelijktijdig af met (de verhaallijn van) Human Revolution, maar je bezoekt wel nieuwe locaties. De game is dan ook geen port maar volledig nieuw ontworpen. Je speelt voormalig SAS-agent Ben Saxon en zit net als Adam onder de funky augmentations.
De game voelt, ademt, oogt en speelt als een echte Deus Ex game waarbij je je eigen speelstijl kiest. Hackend, sluipend, schietend of snipend zijn er altijd verschillende manieren om vijanden uit te schakelen en gebouwen te infiltreren.
De touch besturing werkt ongekend soepel: double tap op het scherm stuurt Ben precies daar waar je hem hebben wil. Middels onscreen icoontjes is het bovendien eenvoudig switchen tussen wapens, houdingen en cover, evenals inzoomen en andere acties.
DX: The Fall wordt verplichte kost voor Deus Ex fans en is bovendien het levende bewijs dat sommige iOS games niet onder hoeven doen voor current-gen console titels. Zwaar indrukwekkend en al deze zomer beschikbaar voor ongeveer zes euro! ✖



OOK GESPEELD

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION - DIRECTOR'S CUT Wii U
De Wii U-versie van DX: HR huisvest uitgebreide Gamepad ondersteuning en alle DLC en pre-order content.

FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN PC / PS3
Knappe MMO die de zure smaak van het mislukte FF XIV uit 2010 moet wegspoelen. PS3 en PC gamers kunnen bovendien samen spelen op dezelfde server(s). Verschijnt in augustus.

KINGDOM HEARTS HD 1.5 REMIX PS3
De nooit in Europa verschenen Kingdom Hearts Final Mix en Kingdom Hearts Re: Chain of Memories samen op een disc.

FINAL FANTASY X/X-2 HD REMASTER PS3 / PS Vita
FFX en X-2 samen op een Blu-ray schijf, met opgepoetste graphics (zie screen). Beide games komen als twee losse titels beschikbaar voor PS Vita.



WATCH_DOGS



In Parijs werd Watch_Dogs getoond aan de pers en onze Tjeerd was erbij. Die dag zal voor de Parijzenaren de geschiedenisboeken ingaan als de dag dat de Eiffeltoren in de schaduw van de nerdboner van onze Fries stond.



Eigenlijk hoefde ik het plaatje niet eens vijfhonderd procent te vergroten om te weten dat daar een vrouw achter het stuur zit...

Aiden Pearce loopt door een smerig steegje ergens in een achterbuurt van Chicago. Onhandig als ie is, struikelt hij bijna over een omgevallen vuilnisbak en trekt daarmee de aandacht van drie onguur uitziende gasten. Aiden richt zijn blik snel naar de grond en duikt wat dieper in de boord van zijn jas.
Met één blik op zijn smartphone scant Aiden het gezelschap. Het groepje blijkt ongevaarlijk; een werkloze metaal-bewerker, een buschauffeur die in scheiding ligt en een school drop-out, allemaal zonder strafblad en geen intentie om hem aan te vallen.
Op de hoek van de straat vis je een imposant schietijzer uit je jaszak. De gun gaat per ongeluk af. Oops. Een paar mensen slaken een kreet en rennen weg. Iemand belt de politie. Dat wil je niet hebben. Op 't moment dat de klikspaan het nummer heeft ingedrukt, hack je de telefoon van de dude en kap je het gesprek af nog voor het begonnen is.
Het is een tafereel dat je zomaar mee kunt maken in Watch_Dogs, en alles heeft impact op het verloop van de game.

Alles verbonden

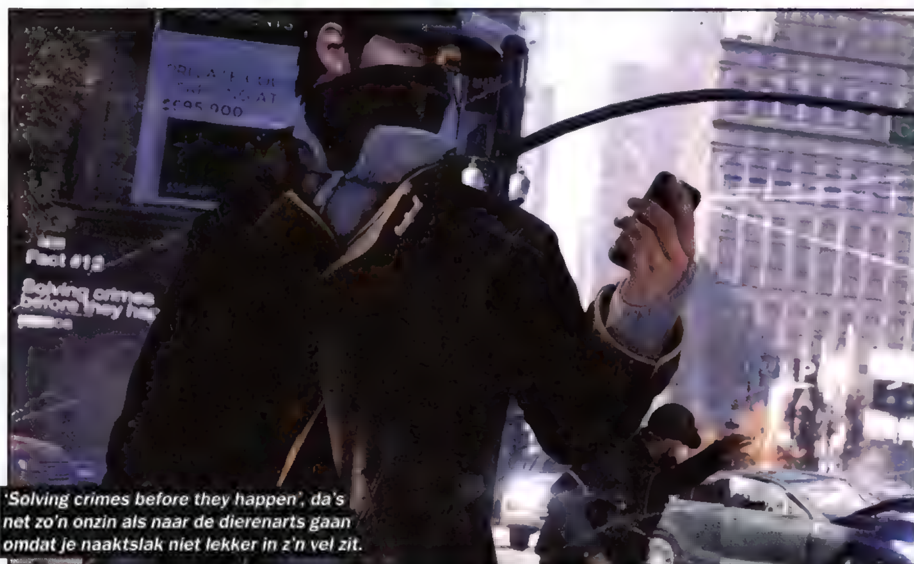
Je speelt Aiden Pearce, 39 jaar, een expert op het gebied van social engineering (hacken door de zwakste schakel, de mens, te kraken) en door persoonlijk leed vastberaden om het systeem tegen zichzelf te gebruiken.
In dit geval is dat het Central Operating System (ctOS), een systeem dat door alle informatie die het verzamelt, controle heeft over heel Chicago. Met camera's regelt ctOS bijvoorbeeld het verkeer. Maar het gaat veel verder; ctOS heeft van elke inwoner een digitaal dossier dat constant wordt aangevuld met info uit telefoons en computers, maar ook bankgegevens, thuissituaties en (criminele) dossiers. Vervolgens kan ctOS een berekening maken van eventuele acties in de toekomst en mocht iemand criminele intenties hebben, dan heeft ctOS de risico's ingeschat.

WINDY CITY

Chicago wordt ook wel 'The Windy City' genoemd en een van de coolste dingen van de Disrupt Engine is de wind. Die wordt namelijk helemaal apart gesimuleerd, hij wervelt om gebouwen en mensen heen en trekt aan jassen en blaadjes in de goot. Maar ook slipstreams van langsscheurende auto's en de golven in het water worden door deze windsimulatie gemaakt. Het geeft de stad een levendige aanblik en ziet er bovendien heel tof uit.

Uniek

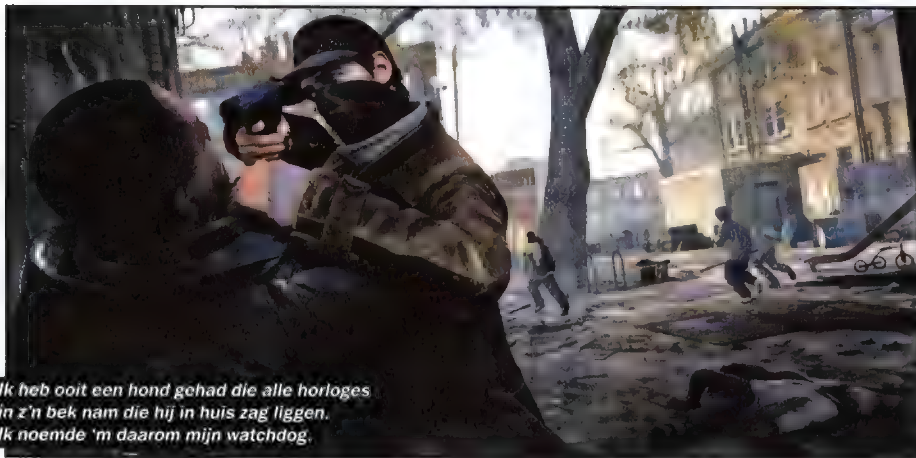
Iedereen in de stad is uniek. Afhankelijk van regio's in de stad (een rijke, arme of middenklasse buurt) krijgen mensen een bepaalde klasse toebedeeld. Vervolgens wordt alles gegenereerd wat daarbij past. Hebben ze een baan? Wat verdienen ze?



'Solving crimes before they happen', da's net zo'n onzin als naar de dierenarts gaan omdat je naaktslak niet lekker in z'n vel zit.



Mmmmm... dat zal met mijn Nokia 8110 uit 1996 vast niet kunnen.



Ik heb ooit een hond gehad die alle horloges in z'n bek nam die hij in huis zag liggen. Ik noemde 'm daarom mijn watchdog.



Vanwege haar uiterlijk en omdat ze altijd zo met haar telefoon liep te showen, noemde iedereen die chick Halle BlackBerry.

Zijn ze getrouwd? Hebben ze kinky hobby's? Doen ze het met de lekkere babysitter?

Er zijn superveel mogelijkheden en daarmee zijn talloze unieke NPC's te creëren die weer reageren op alles wat er in hun omgeving gebeurt. Regent het? Dan steken ze een paraplu op. Rij je vervolgens door een waterplas naast hen? Dan zullen ze je uitschelden. Dat zorgt ervoor dat je meer dan ooit het gevoel hebt in een levende stad rond te lopen. Een stad waarin één softwaresysteem alles ziet en registreert.

ctOs is een handig instrument voor de overheid, maar er kan natuurlijk ook misbruik van worden gemaakt. Daarom moet jij zorgen dat je controle krijgt over het systeem, zodat je op kan treden tegen onrecht, of juist niet. Maar de belangrijkste drijfveer van Aiden is om de kwade genius achter dit systeem ten val te brengen.

Hacken

Watch_Dogs is een freeroamer; je kunt de hele stad lopend verkennen, maar je kunt ook auto's jatten of gewoon met het openbaar vervoer gaan. En terwijl je de omgeving verkent, kun je alles hacken. Overal hangen camera's waarop je in kan breken, je kunt verkeerslichten ontregelen, alle elektronische apparaten in je omgeving uitschakelen, meeluisteren met telefoongesprekken, bankgegevens jatten en door ctOS-scans uitvinden waar er stront aan de knikker is en waar de politie zich ophoudt.

ctOS is dus een enorm krachtig systeem, maar het zou te makkelijk zijn als je direct controle over de hele stad zou kunnen krijgen. De stad is daarom in zogenaamde ctOS-regio's opgedeeld, met in het midden een controlecentrum. Om een regio in je bereik te krijgen, moet je zien in te breken in zo'n centrum. Dat klinkt makkelijker dan het is, want die centra worden bewaakt door zwaarbewapende slechtkonten. Voordat je de hele stad onder controle hebt, moet je dus - net als bijvoorbeeld in Far Cry 3 en Assassin's Creed - die verschillende punten zien te veroveren.

"Je krijgt meer dan ooit het gevoel dat je in een levende stad loopt."

Het leuke van hacken is dat je niet in de buurt hoeft te komen van je doelwit. Je kunt in je blote lul op de bank een dikke naakte man op iemands beeldscherm toveren. Dat is in Watch_Dogs niet anders, je kunt vanaf een bankje op de hoek een beveiligingscamera hacken, en vanaf die camera weer inbreken op een camera die op een beveiligd terrein staat. Via die camera kun je vervolgens de security code van een bewaker of computer ontfutselen. Zolang je maar op een of andere manier zicht krijgt op iets wat je wil hacken, kun je zo je weg vinden binnen een beveiligd complex.

Multiplayer

Er is geen duidelijke scheiding tussen singleplayer en multiplayer in Watch_Dogs. Je hoeft dus geen lobby in te gaan als je met je vrienden wil spelen. Terwijl je speelt, kunnen je vrienden in je spel komen en je tegen gaan werken of je juist helpen. Dat houdt niet alleen op bij de consoles waarop je de game kunt spelen. Je kunt namelijk ook met een mobiele app meedoen in het spel van je vrienden. Hoe dat er precies uitziet, daar willen de makers niet te veel over kwijt, maar het zit er dik in dat je een overzichtskaart van de stad krijgt waarop je kunt zien wat je vrienden uitspoken.

Mocht je dat allemaal niet willen, dan kan je deze mogelijkheid altijd uitzetten en in je eentje genieten van een singleplayer met meer dan honderd missies. ★

weetje • weetje

De game verschijnt straks ook voor de PS4 en de Xbox One. In de PS4-versie zitten bijvoorbeeld meer auto's en NPC's, en dus heb je meer het gevoel dat je in een drukke stad rondloopt. Daarnaast ziet het er uiteraard beter uit en moet volgens Danny Belenger, de lead gamedesigner, met name het water op de next-gen primadeluxe worden...

VERWACHTING *TJEERD:*

De game ziet er fantastisch uit, zit boordevol details en het hacken is gewoon cool. Tel daarbij de innovatieve multiplayer, en Watch_Dogs kan wel eens gehackt gaan maken van de concurrentie. Maar: mocht het verhaal niet snor zitten, kan het ook zomaar de tegenvaller van het jaar worden.

- \+ Levendige stad.
- \+ Multiplayer is veelbelovend.
- \+ Hacken is bad ass.
- \- Nog weinig bekend over het verhaal.

SANDBOX
UBISOFT MONTREAL
21 NOVEMBER 2013



PC PREVIEW

INFINITE CRISIS

De MOBA's schieten momenteel als paddenstoelen uit de grond. Ward heeft dit genre nu al gebombardeerd tot zijn favoriet van 2013 en hij was dan ook onze man om in Londen Infinite Crisis te checken, een splinternieuwe MOBA met DC Comics-helden in de hoofdrol.



Ding dong. DING DONG! Vloekend word ik wakker en kijk op de klok. Het is 21:57 en er staat een of andere debiel op de deurbel te rammen terwijl ik nèt in slaap was gevallen. Hij stikt er maar in. Ik ga niet eens kijken wie het is. Als het belangrijk is, dan belt ie me wel.
Nou ja, zo'n randdebiel was het natuurlijk ook weer niet daar voor m'n deur, want ik lag al om 19:30 onder de wol! Na alle hectiek rond de reveal van de Xbox One leek me een beetje nachtrust wel zo verstandig; zeker omdat ik straks weer om 04:00 op moet.
De slaap kan ik echter niet meer vatten. Pas rond 01:00, na flink wat draaien en woelen, zak ik langzaam weer weg... om drie uur later gebroken wakker te worden.
Ik knal de douche aan, zet mijn hoofd tegen de muur en fiets een half uurtje later als een zombie richting het station voor mijn treinreis naar Londen. Yep, daarom moest ik dus zo vroeg op. Ik ga niet met het vliegtuig, maar met de boemeltrein naar Londen.

"Een ambitieus project dat ondanks de herkenbaarheid absoluut een eigen smoel heeft."



Er komt een comic over het zoontje van De Groene Lantaarn: Groen Lampie.

MOBA mania

Kilometers spoor schieten onder mij door. Ik ben op weg naar een nieuwe MOBA, een genre dat me begin 2013 bij de kloten greep en sindsdien niet meer heeft losgelaten. Ik heb er zelfs StarCraft II (grotendeels) voor aan de kant gezet, en volg met grote interesse wat er naast een League of Legends (LoL) en Dota 2 voor nieuws op de markt komt. Het is een beetje MOBA Mania de laatste maanden.
Op het menu van vandaag staat Infinite Crisis, een MOBA met DC Comics-helden in de hoofdrol waarvan ik een paar video's heb bekeken op YouTube. Het leek op het eerste gezicht op een rip-off van LoL die weinig nieuws biedt, en ik dacht daarom aanvankelijk met een game te maken te krijgen van een ontwikkelaar/uitgever die effe snel wil cashen.
Eenmaal in Londen en een presentatie en speelsessie



Als ik heeeeel rijk ben, koop ik een huis met zo'n lange oprijlaan dat er halverwege een benzinepomp moet staan.

verder, blijkt dat ik er met dat voorgevoel helemaal naast zat. Infinite Crisis is veel meer dan wat ik uit de video's haalde, en er zijn minimaal drie belangrijke dingen die deze MOBA van de steeds heftiger wordende competitie kan onderscheiden: DC Comics-helden, interactieve omgevingen en de ambitieuze instelling van ontwikkelaar Turbine.

GAMEPLAY DETAILS

Naast deze preview kun je een extra preview vinden op PU.nl/infinitecrisis. Hierin ga ik voor de mensen die bekend zijn met het MOBA-genre veel dieper en specifieker in op de gameplay, user interface, helden, skills en items. Mocht je zelf dus een MOBA-speler zijn en meer details willen, dan weet je die nu te vinden.

DC Comics

DC-helden zijn natuurlijk een open deur, maar ik moet bekennen dat het werkt. Het is heel leuk om met een Batman, Superman of Flash huis te houden. Het is herkenbaar en je weet daardoor intuïtief al enigszins wat je van jouw held en van die van de tegenstander kan verwachten.
Omdat de game zich baseert op de comic-serie Infinite Crisis, waarin verschillende dimensies en daardoor verschillende versies van dezelfde superhelden aanwezig zijn, is er een shitload aan heroes beschikbaar. Zo heb je de normale Batman, Nightmare Batman en Gaslight Batman en alle drie spelen ze heel anders.

Destructie

Wat voor mij nieuw is binnen het MOBA-genre is de interactie met voorwerpen uit de omgeving. Je kan auto's oppakken en naar je tegenstanders gooien en op een gegeven moment slaat er bijvoorbeeld een grote meteoriet in, die je bewegingsvrijheid op de map een beetje beperkt. Dit is niet random en bevoordeelt nooit een van de twee teams, waardoor het een leuke en interessante strategische toevoeging is. Je kunt de map, als je hem kent, dus ook strategisch op een interactieve manier in jouw voordeel gebruiken.
Infinite Crisis krijgt naast de standaard map met drie paden (zoals Summoners Rift in LoL) en een dominion map ook een derde map die volledig in het teken staat van destructie, maar die heb ik helaas nog niet kunnen zien.



Ik hoorde dat The Flash laatst enorm aan de spuitpoep was. Te veel Snelle Jelles gegeten.



Over spuitpoep gesproken; kleine kindjes in Afrika schrikken enorm als ze dat voor het eerst hebben. Ze denken dat ze smelten.

Ambitieus en redelijk

Wat mij als derde aansprak, is de houding van het ontwikkelteam. Ze zijn ambitieus, maar ook realistisch. Ze beseffen goed dat het moeilijk is om mensen die al honderden uren in een andere MOBA hebben geïnvesteerd, te verleiden om over te stappen.
Toch willen ze bij Turbine de concurrentie aangaan met LoL, iets waarbij Twitch.tv en toernooien een belangrijke rol moeten gaan spelen. Hiervoor komen ook goede in-game tools.
De vraag hoe belangrijk ze de community vinden, werd diezelfde middag trouwens al beantwoord. Er was naast pers namelijk ook een twee keer zo grote groep aanwezig vanuit de community, waaronder verschillende LoL pro-gamers die net als ik de game gingen spelen.

Goede vibe

In de trein terug geniet ik nog effe na van de interessante gesprekken met de ontwikkelaars en de uitstekende sfeer die er hing bij Warner Bros. Ik heb het gevoel gekregen dat deze gasten verdomd goed weten waar ze mee bezig zijn, en dat ze beseffen dat 't retemoeilijk wordt om iets te willen bijdragen aan het genre in plaats van snel te cashen.
Of dat allemaal ook gaat lukken, hangt volgens executive producer Jeffrey Steefel af van de balans tussen de helden, hun skills en de items, maar ook of het nog niet bekende betaalmodel door de consument geaccepteerd zal worden.
Hoe het met de balans van de helden zit, ga ik in de komende weken voor je uitzoeken in de bèta, maar voor nu ben ik vooral positief verrast. ★

VERWACHTING WARD:
Infinite Crisis is een ambitieus project dat ondanks de herkenbaarheid van League of Legends en het DC-universum absoluut een eigen smoel heeft. Het hangt echter van de balans en de community af of deze game spelers van LoL kan afsnoepen. Mijn interesse is in ieder geval gewekt.

- + Bekende DC Comics superhelden.
- + Interactieve omgeving.
- + Ambitieus ontwikkelteam.
- - Staat of valt bij een goede balans en een actieve community.

MOBA
TURBINE / WARNER BROS. / MEDIA TORNADO
IN CLOSED BÈTA

VITA HERBOREN!

HOE SONY INDIES RONSELT VOOR HUN FLOPPENDE HANDHELD

Met nog geen vijf miljoen verkochte consoles in anderhalf jaar is de PlayStation Vita een beetje aan het floppen. Hét grote probleem: gebrek aan content. Een probleem dat Sony probeert op te lossen door zich op de indie-scene te focussen, zo weet Jurjen inmiddels.



De drie best verkochte games op de Vita zijn Uncharted: Golden Abyss, Call of Duty Black Ops: Declassified en Assassin's Creed III: Liberation. Dus: spin-offs van de grote, gewelddadige, miljoenen kostende consolegames die mensen graag op tv spelen. Maar niet één van deze titels heeft een miljoen verkochte exemplaren gehaald, tegenover dertien 'million sellers' (tussen één en acht miljoen stuks) op de 3DS. Je kunt je afvragen in hoeverre mensen graag spin-offs van de grote, gewelddadige consolegames op een handheld willen spelen. Gamers rennen voor die belofte in elk geval niet massaal naar de winkel. Met als gevolg dat er onder third-parties nog nauwelijks animo lijkt om grote games naar de Vita te brengen. Terwijl dat apparaat die games wél nodig heeft. Een vicieuze cirkel waar Sony via de indiescene uit hoopt te ontsnappen.



EENVOUDIGE GAMES

Voor mij hoeft het ook niet, van die spectaculaire 3D-geweldspellen terwijl ik met m'n handheld 'even ontspannen' op de bank of in de trein zit. Toch pak ik de Vita de laatste tijd steeds vaker op. Niet voor Uncharted maar voor games als Guacamelee, Knytt Underground en Thomas was Alone. Relatief eenvoudige, 2D-indiegames die ik via Cross-Buy óók op de PS3 bezit, maar om een of andere reden juist liever op een handheld speel.

Natuurlijk gebruiken dat soort spellen maar een fractie van de kracht van de Vita, maar dat maakt me niet uit als ik geniet. En ik word zelfs bij de simpelste games blij van de scherpte en kleurdiepte die het brede OLED-scherm biedt.

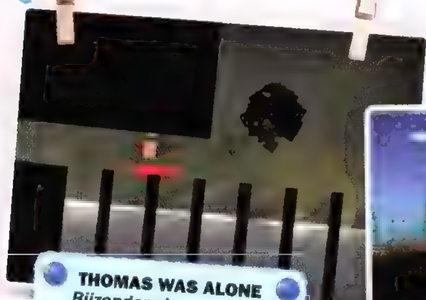
Met het oog op de indiegames die nog naar de Vita gaan komen - waaronder toppers als Limbo en Spelunky - begin ik een beetje enthousiast te raken over het apparaat en z'n kansen op de markt. Nog meer nadat ik met Rami van de Nederlandse indie Vlambeer sprak om te horen wat er achter de schermen plaatsvindt.

PRETTIG ZAKENDOEN

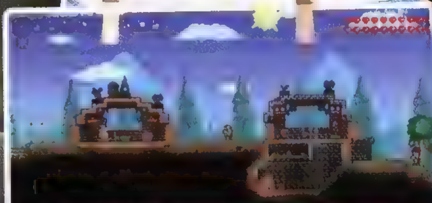
Binnenkort verschijnt Luftrausers van Vlambeer voor de Vita. Ik had al eens gehoord dat Vlambeer 75.000 euro heeft gekregen om hun game naar Sony's portable te brengen, maar volgens Rami is het vooral de prettige manier van zakendoen die Vlambeer en andere indies naar het kamp van Sony drijft.

"Het komt er eigenlijk op neer dat Sony werkelijk geïnteresseerd is in je games, je als mens behandelt, en je heel veel werk uit handen neemt. Als je een goeie game hebt, hoef je niet eens naar ze toe te komen; zij komen naar jou."

Rami is ook wel eens in gesprek met Microsoft geweest om Vlambeer games op XBLA uit te brengen. "Dan stuur ik een mail, en krijg ik drie weken later pas antwoord. Of ik zit aan een tafel met twee managers in pak en nog

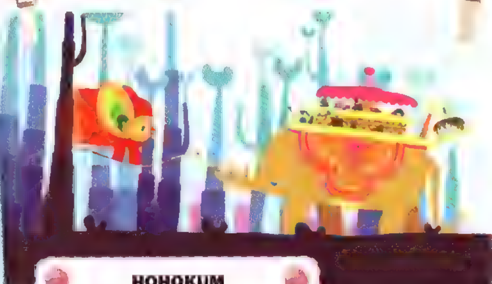


THOMAS WAS ALONE
Bijzonder simpel ogend platformspelletje dat door het bijzondere verhaal toch ontroerend kan werken.



TERRARIA
Zwaar verslavende mix van Minecraft en Metroid. Is op PC al een dikke hit met ruim twee miljoen verkochte exemplaren.

weetje - weetje
Tot voor kort was de Xbox 360 met XBLA dé console voor indies om hun games naartoe te brengen. Maar aan die positie lijkt een einde te komen nu ontwikkelaars als Phil Fish en Team Meat zich openlijk van XBLA afkeren en Sony en (in mindere mate) Nintendo zich veel schappelijker en minder bureaucratisch tegenover indies opstellen.



HOHOKUM
Je bestuurt een vliegende slang door fleurige werelden met een vriendelijke vibe - die onvermijdelijk aan LocoRoco doet denken.



DOKI-DOKI UNIVERSE
Een van de makers van Toejam and Earl schuilt achter dit maffe avontuur waarin je een robot bestuurt die menselijkheid wil leren.

COUNTER-SPY
Dit zijwaarts scrollende actiespel mengt invloeden van Out of this World met snufjes Impossible Mission en Shadow Complex.

LIMBO
Wie dit even duistere als fenomenale platformpuzzelspel op andere systemen heeft gemist, krijgt een herkansing op de Vita.

HOTLINE MIAMI
Ultrawreed en bloederig, top-down beuk-en-knalspel met een bijpassende, bekroonde soundtrack.

LONE SURVIVOR
Survival horror-avontuur met een duistere retrolook, werkelijk interessante verhaallijn en aardig wat macabere verrassingen.

SPELUNKY
Een platformer met random gevormde levels, een heerlijk bestuurbaar mannetje, geweldig vormgegeven gevaren en een zeer hoge moeilijkheidsgraad.

weetje • weetje
Op moment van schrijven is het aandeel van de Vita binnen de handheldmarkt 13,2 % met 4,7 miljoen verkochte consoles, tegenover 86,8 % voor de 3DS met 30,8 miljoen verkochte consoles.

METRICO
Vita-exclusief puzzelactiespel van de Nederlandse developer Digital Dreams. De spelwereld schijnt iets met infographics te maken te hebben.

een advocaat erbij. Je krijgt te maken met certificaties en ratings, elke stap die je zet kost geld, je moet alles zelf uitzoeken, dus dan denk ik, en met mij vele indies: laat maar zitten."

SCOUTS

Shahid Kamal Ahmad (SCEE) en Nick Suttner (SCEA) zijn twee scouts van Sony die momenteel aan de lopende band games ritselen voor Sony's consoles. En daar gaan volgens Rami geen maanden overheen. "Ze sluiten tientallen deals per dag. Soms is zo'n beslissing binnen een uur genomen. Laatst heeft Shahid zelfs via Twitter een game binnengehaald."
Shahid en Nick zijn volgens Rami geen mannen in pakken, maar fervente gamers die hij ondertussen meer als vrienden dan als businesspartners beschouwt. "Als ik met een andere developer via Twitter over een game praat, breekt Shahid soms in om te vragen of die game ook op de Vita zou moeten verschijnen. Geen geheimzinnigheid. Indies krijgen ook zonder gedoe Vita-devkits van 13.000 euro opgestuurd. Hoeven ze geen contract of niets voor te tekenen. En eigenlijk willen ze dat ook niet. Indies willen games maken. Zo veel mogelijk tijd besteden aan het maken van spellen, zo weinig mogelijk aan bureaucratie en de rompslomp eromheen. Ik denk echt dat Sony dat nu heel goed begrijpt, en de bal oppakt die anderen laten liggen."

CONTENT

Dat Sony veel heil ziet in de indiescene blijkt ook wel uit het feit dat ze recent een aparte indiegame-categorie binnen de PlayStation Store openden. En dat indieheld Jonathan Blow tijdens de PS4-onthulling opeens prominent op het podium stond.
Volgens Rami is het logisch dat het grote Sony zich momenteel tot de kleine indies wendt. "Wat mensen voor de Vita willen, is games. Gewoon games. En die kunnen indiedevelopers veel sneller en goedkoper leveren dan de grote studio's. Indiegames zijn misschien eenvoudiger maar hoeven zeker niet minder spannend te zijn dan de blockbusters van grote studio's. Ze zijn vaak origineler, en worden qua productiewaarden ook steeds beter. Kijk maar naar de games die tegenwoordig de meeste awards winnen: indiegames."
Rami wil geen onaangekondigde titels noemen, maar volgens hem zit er heel veel in de pipeline en krijgen Vita-bezitters de komende maanden een enorme berg games om te spelen. "Het apparaat is geweldig, altijd al geweest. Alleen waar Sony mee faalde, is content. En waar Sony nu op pusht, is content. Heel veel content." ✖

> **"Vita-bezitters krijgen de komende maanden een enorme berg games om te spelen."**

VELOCITY ULTRA
Futurelabs remake van de geslaagde PlayStation mini Velocity, waarin je met een ruimtescheepje moet vliegen, schieten én teleporteren.

DIVEKICK
Streetfighter II-parodie waarin de personages alleen divekicks kunnen gebruiken.

LUFTRAUSERS
Geniet van het gevoel de beste gevechtspiloot ooit te zijn in dit knalspel van Vlambeer.

GUACAMELEE!
Geweldige Metroidvania in Mexicaanse sferen.

CHECK DIT EN WORD LID!

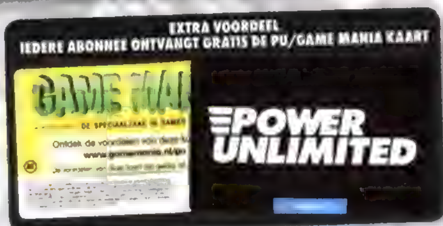
12 NUMMERS VOOR SLECHTS € 24,75



POWER UNLIMITED 6 MAANDEN GRATIS

BETAAL SLECHTS VOOR EEN HALF JAAR EN ONTVANG HET TWEEDE HALF JAAR GRATIS! ALS ABONNEE ONTVANG JE PU OOK GRATIS DIGITAAL! DAT ZIJN 12 NUMMERS VOOR SLECHTS € 24,75. GA NAAR: PU.NL/ABONNEREN







POWER UNLIMITED PU.NL/ABONNEREN

SKYLANDERS

SWAP FORCE



Eind dit jaar krijgt de succesvolste gameserie van dit moment een vervolg met Skylanders: Swap Force. We vroegen de oom van het kleine neefje van Ward in hoeverre de nieuwe game ook daadwerkelijk iets nieuws brengt.



Als ik bij mijn zus op bezoek ben, zie ik mijn neefje standaard met een tablet, Wii U of DS in zijn handen. Dat doet hij al sinds ie zindelijk is, en volgens mijn zus lijkt hij dan ook erg op zijn gekke oom die over computerspelletjes schrijft.
Mario is zijn held, Pokémon is okay, maar Skylanders is toch echt de shit waar je tegenwoordig mee op de proppen moet komen.
Zelf vind ik de avonturen van Spyro en zijn vriendjes niet uitdagend genoeg, maar om ze samen met die kleine drol van m'n zus te spelen, is fantastisch. Ik ben zelfs een beetje jaloers dat deze game nog niet bestond toen ik zo jong was als hij. Ik moest het doen met Flippo's uit een zakkie chips.


Weet je waarom boksers nooit seks hebben voor de wedstrijd?
Ze vinden elkaar helemaal niet zo aardig.

Swap Force

Eind dit jaar kunnen m'n neefje en ik samen los met Skylanders: Swap Force, een geheel nieuw avontuur met een lading nieuwe figuren waarmee het zoontje van m'n zus ongetwijfeld weer gaat laten zien hoe creatief hij op zijn leeftijd al is. Het ding van Swap Force is namelijk niet alleen het verwisselen van poppetjes om zo onbekende gebieden vrij te spelen, maar je kan de nieuwe Skylanders, die nu bestaan uit twee delen, eindeloos met elkaar combineren.
Ieder poppetje bestaat uit een boven- en een onderkant en de combinatie bepaalt welke nieuwe held je in de game krijgt. Zo heb je bijvoorbeeld de nieuwe personages Stink Bomb en Night Shift die je kan combineren tot Night Bomb en Stink Shift.
De bovenkant bepaalt daarbij hoe je vecht en de onderkant hoe je loopt en welke speciale kracht je hebt.



weetje · weetje

Swap Force speelt zich af binnen de Cloudbreak Islands. De bad guy Choas keert terug om daar alles in de soep te laten lopen.

Verzameldrift

Het immense succes van Skylanders is natuurlijk niet alleen te danken aan de games, maar vooral ook aan de fysieke poppetjes die je kunt sparen en tevens dienen als je save game (lekker makkelijk als je op bezoek gaat bij vrienden).
In totaal zullen er, net als bij Giants, verspreid over de maanden na de release van Swap Force bijna vijftig nieuwe poppetjes uitkomen: Zestien Swap Force Skylanders, zestien nieuwe normale poppetjes en zestien nieuwe variaties op bestaande figuurtjes.

Lijfsbehoud

Vanwege de nieuwe Swap Force Skylanders zul je een andere Portal moeten aanschaffen; de oude herkennen namelijk de losse onderdelen niet, die overigens prima aan elkaar blijven zitten dankzij een magneet. Het maakt het swappen super simpel, maar de nieuwe helden helaas onbruikbaar in de vorige twee Skylanders games.
Wel kun je alle oude poppetjes, ook de Giants, gebruiken in Swap Force. Daarbij blijven al je statistieken behouden, en zijn er nieuwe spullen die je vrij kunt spelen voor je oude favorieten. Wel zo fijn, want het zou vervelend zijn als de oude verzameling van mijn neefje ineens nutteloos zou zijn geworden en ik dat aan hem uit zou moeten leggen.

"In totaal zullen er na de release bijna vijftig nieuwe poppetjes uitkomen."



Hij vindt het sowieso al vervelend genoeg dat de Giants niet met de eerste game werken. ★


Misschien leuk voor Wouter in Yo!Post!: een doodshoofddeksel.

VERWACHTING WARD:
Dankzij de het combineren van de helften van de nieuwe Skylanders brengt Swap Force nog meer variatie en creativiteit. Bereid je echter wel voor op het trekken van je portemonnee voor de bijna onvermijdelijke aanschaf van de poppetjes.

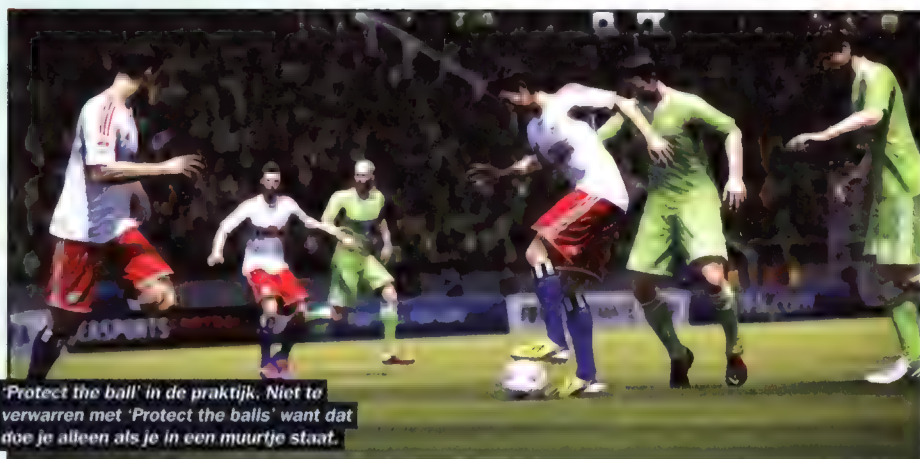
- + Combineren leidt tot meer variatie en vraagt creativiteit.
- + Swappen werk in de praktijk uitstekend.
- − Poppetjes niet bruikbaar in eerdere games.
- − Dit gaat de verzamelaars weer geld kosten...

ACTION ADVENTURE
VICARIOUS VISIONS / ACTIVISION
Q4 2013



FIFA 14

Ondanks vreselijke spierpijn na een slopend voetbaltoernooi, propten we Tjeerd in een krap stoeltje van een bus richting Duitsland. Opnieuw werd hij voor FIFA 14 afgevoerd naar het land waar je maar beter niet door je neus kan ademen.


'Protect the ball' in de praktijk. Niet te verwarren met 'Protect the balls' want dat doe je alleen als je in een muurtje staat.

Na mijn eerste kennismaking met FIFA 14 vorige maand was ik vol vertrouwen; verschillende dingetjes waar ik in de FIFA-serie niet zo blij mee ben, zouden worden opgelost.
Volgens JJ kwam FIFA 13 al dichtbij de perfecte game, maar daar ben ik het niet helemaal mee eens. De A.I. van je verdedigers en aanvallers was af en toe vrij slecht, het passen was mijns inziens nog veel te traag en ook al kon je eindelijk wat harder schieten, het schot voelde 'doods' aan.
Juist die dingen zullen volgens EA in FIFA 14 worden aangepast. De bal krijgt een 'ziel', de A.I. wordt sterk verbeterd en de overpowerde counters worden eruit gesloopt door slimmere verdedigers en een bal die na wegwerken niet automatisch in de voeten van de spits belandt.
Hoewel de versie die ik speelde slechts zestig procent voltooid was, was ie ver genoeg gevorderd om te kunnen zien in welke richting het uiteindelijke spel gaat. Ik heb de game op de Xbox 360 en PS3 gespeeld; de next-gen versie krijgt een andere engine en er zit ook een ander dev-team op, dus daar horen we waarschijnlijk later dit jaar wel meer van.

LocoMotion

Op een lege maag kun je niet ownen, dus ik ging eerst effe langs bij de tafel met etenswaar. Er was een mannetje druk in de weer om alle fancy hapjes netjes van garnering en sausjes te voorzien, en ik pikte er stiekem een glaasje met fruit tussenuit. Maar nog voordat ik mij om kon draaien, werd het glaasje praktisch uit mijn handen geslagen. 'NEIN! DAS IST NICHT FUR NUN!' brulde de gast in mijn gezicht alsof we zeventig jaar terug in de tijd waren beland. 'Okay man..', zei ik, terwijl ik in het glaasje tufte en 't weer neerzette. De kampcommandant zag het gelukkig niet en ik nestelde mij tussen de Duitsers en Belgen en m'n handen jeukten om ze van katoen te geven.
Maar voordat we los konden, werd er op de valreep nog iets nieuws geïntroduceerd, iets waar de vorige keer nog niet over gesproken was: LocoMotion. Het is een techniek waarbij alle animaties van de spelers op een natuurlijke manier op elkaar aansluiten, waardoor het onnatuurlijk in positie glijden van standbenen en andere ledematen wordt vermeden.
Terwijl ik de Loco-Motion van een jonge, geile en strakke Kylie Minogue in mijn hoofd had zitten, startte ik de game op. Duidelijk is meteen dat, hoe lullig die term LocoMotion ook klinkt, de spelers absoluut een realistische boost hebben gekregen. Ze lopen zoals je verwacht dat ze dat ook in het echt zouden doen en het heeft ook invloed op de gameplay. Je kunt na een sprint namelijk niet in een fractie van een seconde de andere kant oprennen (je tegenstanders overigens ook niet).
Het zorgt ervoor dat snelheid iets minder dominant wordt omdat de spelers die heel snel zijn, ook moeten beschikken over een goede techniek om echt iets aan die snelheid te



Speel je uit tegen Roemenen, dan schakel je over op 'Protect the wallet'.



Die Messi is zo klein dat hij bij een slecht onderhouden veld de hele wedstrijd moet lachen omdat de grassprieten kriebelen tegen z'n ballen.

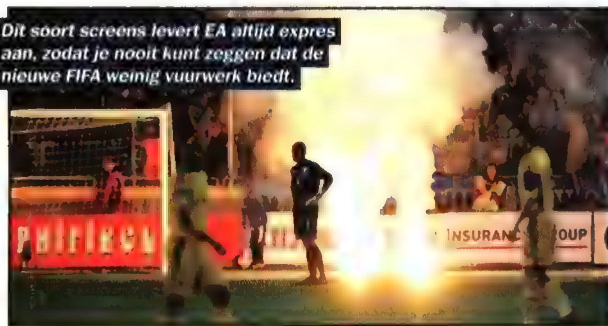
hebben (het maakt dus ook nog eens uit of je dat met Messi of Boerrigter doet).

Loopacties

Ook de verbeterde A.I. van je verdedigers is merkbaar; je mannetjes zullen afspeelmogelijkheden dichtlopen, voor de bal komen en tegenstanders die een loopactie maken, volgen. Dat maakt het moeilijker om een counter succesvol af te ronden; iets wat sowieso al lastiger is gemaakt omdat het niet meer voorkomt dat elke bal die wordt weggewerkt in de voeten van je spits terecht komt. Dat laatste is voor een doorgewinterde FIFA speler wel even wennen, want dat was altijd een zekerheidje. Toch is het in mijn ogen een duidelijke verbetering die er al veel langer in had moeten zitten.
Met de verbetering van de verdediging en de counters die wat moeilijker worden, moet je als aanvaller natuurlijk ook extra mogelijkheden krijgen om een succesvolle aanval op te zetten. Om dat te bewerkstelligen zijn er extra loopacties toegevoegd, zoals naar de bal toekomen en 'm opeisen, en de buitenspelval omzeilen. In de praktijk kon ik inderdaad spelers meerdere kanten op laten rennen als ik de 'vrijloop-knop' indrukte, maar uit zichzelf een slimme loopactie inzetten en de bal vragen, heb ik mijn teamgenoten in deze versie nog niet zien doen.

Protect the ball

De makers van FIFA willen graag de duels belangrijker maken en daarom hebben ze het beschermen van de bal makkelijker gemaakt. Of je nou stilstaat en een verdediger in je rug hebt, of langs de zijlijn sprintend met de bal langs je tegenstander probeert te komen; één druk op de linkertrigger zorgt dat je je lichaam gebruikt om de bal af te schermen.
Het is een optie waar ik veel van verwachtte, maar elke keer als ik het probeerde, raakte ik vrijwel meteen de bal kwijt omdat de tegenstander sneller om me heen liep en de bal weg tikte dan dat mijn speler zijn lichaam draaide om de bal af te schermen. Ook tijdens het rennen merkte ik er maar weinig van, hoeveel ik ook op de trigger drukte.



Dit soort screens levert EA altijd expres aan, zodat je nooit kunt zeggen dat de nieuwe FIFA weinig vuurwerk biedt.

"De ultieme voetbalsimulatie die steeds minder een game wordt."

Slechts een enkele keer zag ik een vlaag van briljantie uit mijn controller komen. Zo kreeg ik met Iniesta de bal aangespeeld, en terwijl de verdediger al in mijn nek hijgte, probeerde ik de bal af te schermen. Net op het moment dat de verdediger hapte, draaide ik langs de andere kant om m'n as en liep zo de vrijheid tegemoet. Dit was zo'n momentje waardoor ik begreep wat de makers met 'protect the ball' voor ogen hebben, al is enig tweakwerk dus nog wel noodzakelijk.

Levende bal

De bal leeft, dat is misschien wel het grootste nieuws van FIFA 14. De bal draait, caramboleert, spint en zwabbert én je kan er harder mee schieten. Het leukste van voetbal is scoren en het allerleukste is om te scoren met een enorme poeier, en dat wordt allemaal een stuk mooier in FIFA 14.
Stel, je krijgt een halfhoge bal aangespeeld en je komt met Steven Gerrard aanrennen, dan wil je hem ook raken als Gerrard. Als je timing precies goed is, lukt dat, en krijgt de bal een licht liftend effect en poeier je hem knalhard achter de keeper. Dit heet Pure Shot en is ontzettend leuk om te doen.
Ook als je schiet terwijl je uit balans bent of net met je buitenkant de bal nog raakt, kan ie met een gekke zwieber zo achter de keeper belanden. En zeg eerlijk, dat is toch veel leuker dan zo'n standaard doods schot?

Jostiband

Ondanks al die aanpassingen doet FIFA 14 niets baanbrekends. Het zorgt er alleen voor dat de game er realistischer uit gaat zien en aanvoelt, en je zowel meer aanvallende als verdedigende opties krijgt. Zo blijven ze bij EA werken aan de ultieme voetbalsimulatie die steeds minder een game wordt.
Aan de code die ik speelde, viel echter nog genoeg te verbeteren. Zo leek de bal af en toe niet te stoppen of bij te halen en moeten de aannames van de spelers nog flink getweakt worden, want die Jostiband-versie van Messi die negen van de tien ballen van zijn voet laat springen, kunnen ze wat mij betreft thuislaten.
Maar EA heeft nog genoeg tijd, en ik verwacht dat ze in september echt wel weer een stabiele topper weten neer te zetten. ★





VERWACHTING *TJEERD:*
FIFA 14 wordt geen gigantische stap vooruit, maar verbetert precies de goede dingen zodat je ook dit jaar weer met een prima voetbalgame aan de slag kunt. Onder voorbehoud dat de irritante foutjes eruit worden getweakt natuurlijk.

- \+ A.I. flink opgepoetst.
- \+ Meer voetbal, minder counter.
- \+ De bal leeft!
- \- Nog flink wat getweak aan de winkel.

FOOTIE
EA SPORTS
27 SEPTEMBER 2013

OCULUS RIFT

HEADS-ON MET DE SUPERBRIL

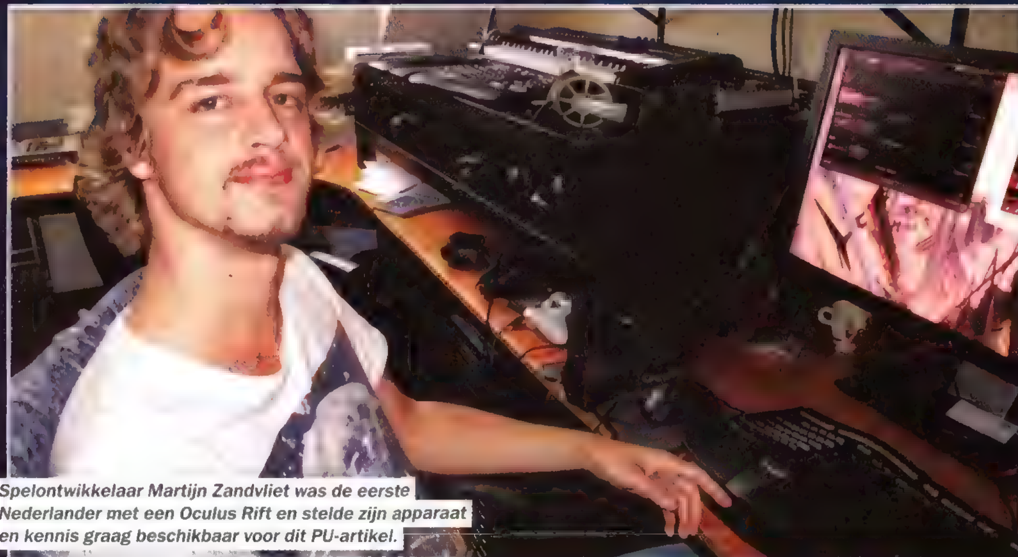
Je hebt er ondertussen vast wel eens over gehoord: de Oculus Rift. Een super-VR-bril die je het gevoel geeft werkelijk in de gespeelde game aanwezig te zijn. Jurjen reisde naar het immer ruige Rijnsaterwoude voor enkele heads-on-ervaringen met het ding. 'Het voelt heel… fysiek.'

"O wauw, dit is niet normaal. O shit, o wauw. Neeeee, wacht, zo ja. Jaaa, dit is te gek. Wauw. Woooooow… O nee. O neeeee, dat meen je niet, neeeeee, aaaaaargh!"

Er hangt een eenvoudig vormgegeven maar zeer realistisch reagerend wingsuit-mannetje voor mijn neus. Daarmee val, tuimel en zweef ik rakelings langs enkele bergtoppen, om vervolgens keihard tegen de grond te knallen. Ik moet even naar adem happen. Mijn eerste Oculus Rift-ervaring.

"Hoe ging het?" vraagt de jongen die naast me zit. Zijn naam is Martijn Zandvliet, de ontwikkelaar van Volo Airsport, het spel dat hij voor mij heeft opgestart. "Ik kreeg echt het gevoel dat mijn hele lichaam zich schrap zette voor die smak tegen de grond", antwoord ik. "De grond kwam ook zo hard op me af. Het voelt heel… fysiek."

"Als je op 'Back' drukt, zit je meteen weer op duizend meter hoogte", zegt Martijn. "En dan kun je op 'Start' drukken om weer te beginnen met vallen." Hij hoeft niet verder aan te dringen.


Spelontwikkelaar Martijn Zandvliet was de eerste Nederlander met een Oculus Rift en stelde zijn apparaat en kennis graag beschikbaar voor dit PU-artikel.

TEGENVALLER

Hoe overweldigend mijn eerste ervaringen met de Oculus Rift ook zijn; de resolutie valt me vies tegen.

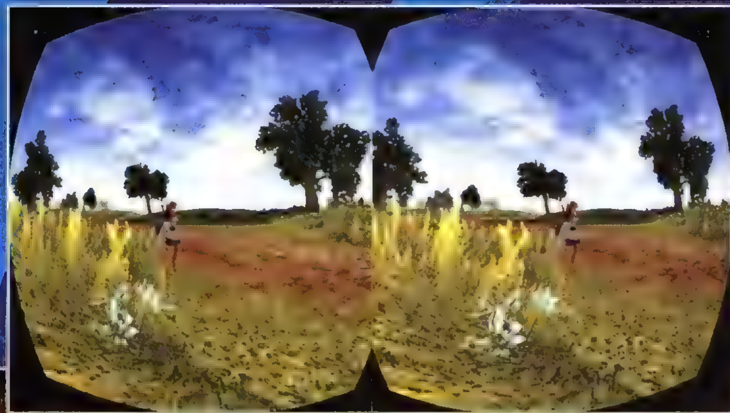
> **"Dit is toch echt wel iets bijzonders. Iets overweldigends."**

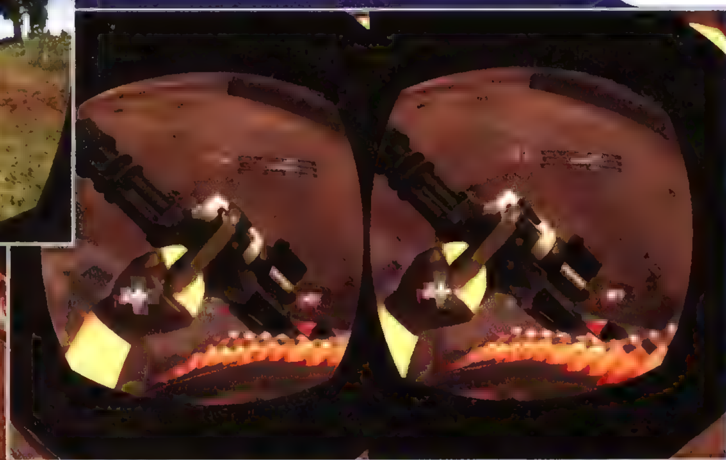
Misschien had ik het kunnen weten als ik me beter had ingelezen, maar ik had een HD-ervaring verwacht. Terwijl ik in de praktijk de pixels rondom me gewoon kon tellen, en menuteksten door de grove pixels nauwelijks leesbaar waren.

"De resolutie is bij deze developerkit inderdaad nogal laag", beaamt Martijn. "1280x800. Maar dat horizontale getal moet je dus door twee delen, voor elk oog 640x800. Bij de uiteindelijke consumentenversie moet de resolutie 1920x1080 of hoger zijn."

Ik had voorafgaand aan mijn testsessie gelezen dat je bij de Oculus Rift de rand tussen de twee displays (voor linker en rechter oog) niet zou kunnen zien, maar die zag ik dus meteen, als een soort zwarte vlek in het midden van mijn blikveld. Martijn draait aan de schroefjes die aan de zijkant van de headset zitten om de schermen van de bril wat dichter naar elkaar









De twee weergaven voor linker en rechter oog die samen het 3D-beeld in de hersenen opwekken.

toe te brengen. De vlek verdwijnt. Ik kan weer verder.
Na zeven keer de val met het wingsuitmannetje gemaakt te hebben, is het tijd voor iets anders: de Italiaanse regio Toscane.

MISSELIJK

Ik kijk naar het haardvuur tegenover me, beweeg mijn hoofd omhoog en zie de balken van het plafond. Door de ramen van de villa waarin ik me blijkbaar bevind, zie ik in zonlicht badende, groene heuvels.
Ik gebruik de pijltjes van het toetsenbord om naar buiten te lopen. Rennen is er niet bij, en er zitten ook geen vijanden of andere obstakels in deze Toscane-demo, die mensen op een rustige manier vertrouwd moet maken met de werking van de Oculus Rift.
Ik draai mijn hoofd in alle richtingen en krijg een zomers, opgewekt gevoel van wat ik zie. Als ik naar de rand van het terras ben geschuifeld en in de diepte kijk, ervaar ik een sensatie van duizelingen en hoogtevrees. Alweer zo'n opmerkelijke, fysieke reactie van mijn om de tuin geleide lichaam. Maar misschien ben ik hier gevoeliger voor dan anderen.
"Hoe voel je je nu?" vraagt Martijn, als ik de bril weer heb afgezet.
"Een beetje misselijk", constateer ik. Martijn knikt. "Dat valt me nog mee. Je bent er al een half uurtje mee bezig, dat trekt bijna niemand zo lang, zeker de eerste keer niet. Er zijn mensen die de headset al na een minuut van het hoofd trekken."



weetje • weetje

De term Virtual Reality verwijst naar interactieve computerwerelden die de menselijke gebruiker het gevoel geven dat hij in die wereld aanwezig is. Typisch voor VR is de onderdompelende ervaring, waarbij met verschillende trucs de illusie van 'aanwezigheid' wordt versterkt.

TEAM FORTRESS 2

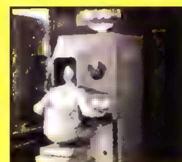
Dat de Oculus Rift niet iets is om avonden lang op je hoofd te dragen, wordt mij vooral duidelijk als ik Team Fortress 2 met het ding speel. Ik probeer te wennen aan het feit dat ik mijn richting in deze first-person shooter zowel met de stick van de controller als met mijn hoofdbewegingen bepaal.
Martijn: "Vergelijk het met de Wii-remote-besturing van Me- »



Zo moet de uiteindelijke consumentenversie er (ongeveer) uit gaan zien.

VR-GESCHIEDENIS IN VOGELVLUCHT

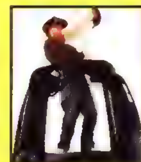
1962 Sensorama
Een machine die vijf korte films kon afspelen in stereoscopisch 3D, inclusief force feedback, geuren en wind.





1968 Eerste head-mounted display
Deze voorloper van de Rift was nog wel zo zwaar dat hij aan het plafond moest hangen.

1991 VR videogames
Het bedrijf Virtuality Group maakte eenvoudig ogende 3D-games voor VR-installaties in speelhallen. Het bedrijf ging in 1995 failliet.



1995 Virtual Boy
Nintendo komt met een lompe bril waar je je hoofd tegenaan kunt drukken om primitief ogende spellen in 3D te spelen. Ook dit werd geen succes.



2006 Motion controls
Moe van VR richten bedrijven zich op andere manieren om het gevoel van onderdompeling in entertainment te versterken, zoals de motion controls van de Wii.





2009 3D-films
Na het succes van Avatar neemt de weergave van films, tv en games in 3D een hoge vlucht.

2013 Oculus Rift
Een jonge VR-fan knutselt een prototype in elkaar van een super-VR-bril die diepe indruk maakt op iedereen die het eens probeert.

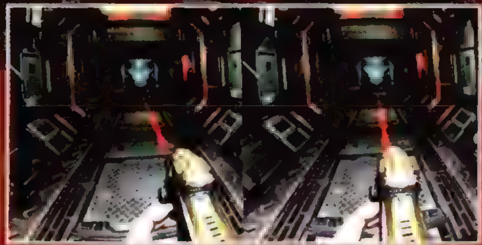


DE GAMES

Omdat de Oculus Rift geen spelsysteem maar een accessoire is, is het een beetje raar om te spreken over spellen die wel of niet voor de Rift verschijnen. In theorie kan vrijwel elk 3D PC-spel met een beweegbare camera geschikt worden gemaakt voor de Oculus Rift. Dat wordt door zowel officiële ontwikkelaars als fans dan ook al veelvuldig gedaan. Daarnaast zijn er nieuwe games en projecten waarbij de makers zich speciaal op ondersteuning van de Rift richten. Laten we eens kijken welke meerwaarde de Rift kan leveren in zes categorieën.

SCHIETEN

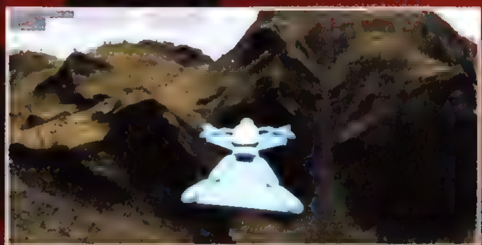
Natuurlijk lenen shooters met een eerste-persoons perspectief zich perfect voor het gevoel dat de Oculus Rift zo goed overbrengt: 'dat je werkelijk in de spelwereld zit'. *Doom 3* was dan ook een van de eerste games die de kracht van de Rift demonstreerde.



Valve was er ook vroeg bij met Rift-ondersteuning voor *Team Fortress 2* en *Half-Life 2*.

VLIEGEN EN RACEN

Volo Airsport bewijst hoe sterk de Rift kan bijdragen aan het gevoel werkelijk te vliegen - een van de mooiste sensaties die je als mens kunt beleven. Het schijnt in *Hawken* ook zwaar indrukwekkend te zijn om met je mech los te komen van de grond terwijl je de wereld via de Rift onder je metalen voeten kleiner ziet worden.



Het gevoel van snelheid in racespellen als *Project Cars* schijnt voor de meeste testpersonen dan weer een tikje te heftig te zijn.

AVONTUUR

Uit de *Toscane*-demo bleek wel hoe leuk en ontspannend het kan zijn om in een eerste-persoons perspectief een fraaie omgeving te verkennen - zonder dat er direct allerlei vijanden op je virtuele nek springen.



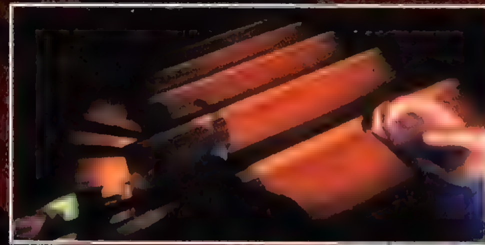
The Gallery: Six Elements belooft een lekker rustige first-person adventure te worden; het doet denken aan Myst en wordt exclusief voor Oculus Rift ontwikkeld.

Ondertussen is *Skyrim* door fans al geschikt voor de Rift gemaakt - en *Minecraft* kun je volgend jaar eveneens met zo'n ding op je kop beleven.

HORROR

Een nadeel van de Oculus Rift - het gevoel dat je in de spelwereld zit opgesloten - zou wel eens een voordeel kunnen blijken in first-person horrorspellen als *Among the Sleep* (waarin je de wereld bekijkt door de ogen van een tweejarig kind), *Montas* (psychologische horror met een indie-vibe), *The Forest* (overleven op een eiland vol gekke mutanten) en *Routine* (sci-fi horror met een 80's vibe); het zijn alle vier PC-games die de Oculus Rift gaan ondersteunen.

De vraag is: durf je dat ding na het eerste schrikmoment wel weer op te zetten?



SIMULATIES

Het verhoogde realiteitsgehalte van de Rift maakt 'm natuurlijk zeer geschikt voor het trainen van piloten, brandweer, dokters, agenten en militairen.



Toepassingen op al deze gebieden zijn in ontwikkeling. Er wordt ook al onderzoek gedaan naar het koppelen van de Rift aan op afstand bestuurbare robots.



PORNO

Virtual Reality Porn zou commercieel gezien wel eens groter kunnen worden dan Virtual Reality Games. Het zal dus niemand verbazen dat bedrijfjes als Sinful Robot inmiddels werken aan seksprogramma's voor de Oculus Rift, waarin je vanuit een eerste-persoons perspectief enkele, eh, interessante interacties met gewillige computerpersonages kunt beleven.

troid Prime. Als je de rand van het blikveld nadert, draait het met je hoofd mee."

Een werkelijk intuïtieve spelervaring wil het niet worden. En het feit dat je niet door de omgevingen loopt als een mens maar schuift als een koelkast (zoals eigenlijk in elke FPS) werkt door het versterkte gevoel 'in die wereld te zijn' nogal vervreemdend. Alsof er iets niet klopt. "Team Fortress 2 laat goed zien dat je



weetje • weetje

Geïnteresseerd geraakt in Volo Airsport? Je kunt een vroege versie van deze game al aanschaffen en spelen op je PC-monitor. Ga naar volo-airsport.net voor meer info.

voor het ontwerp van VR-games alle hedendaagse standaarden grondig moet herevalueren", legt Martijn uit. "Lang niet alle games van vandaag de dag zijn zomaar geschikt voor een dergelijke ervaring."

ONVERWACHTE EFFECTEN

Dat de Oculus Rift goed is voor werkelijk vernieuwende ervaringen, is mij door de testsessie wel duidelijk geworden. Het gevoel 'even in een andere wereld te stappen' is voor mij altijd een groot deel van de aantrekkingskracht van videogames geweest. En dit gevoel heb ik nog nooit zo krachtig ervaren als tijdens de momenten waarop ik de Oculus Rift op mijn hoofd droeg.

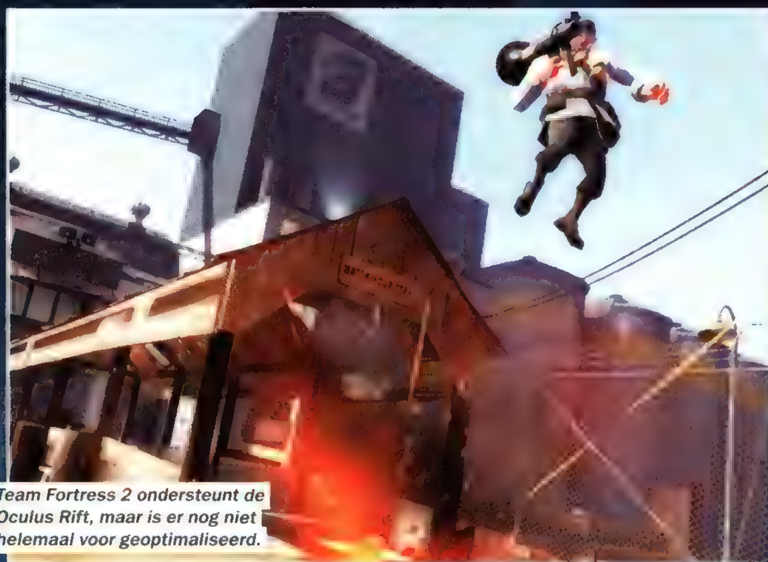
Naast genoemde fysieke reacties, ontstonden er andere onvoorziene effecten. Zo verwachtte ik tijdens het doorlopen van de Toscane-demo bijvoorbeeld dat Martijn gewoon naast me in beeld zou verschijnen,



De sci-fi horrorgame Routine zal de Oculus Rift gaan ondersteunen.



Ondertussen is Skyrim door fans al voor de Rift geschikt gemaakt.


Team Fortress 2 ondersteunt de Oculus Rift, maar is er nog niet helemaal voor geoptimaliseerd.


weetje • weetje

Het concept van Virtual Reality werd in de jaren tachtig en negentig bij het grote publiek bekend door sci-fi-films als Brainstorm en The Lawnmower Man. En natuurlijk door het holodeck uit de Star Trek-serie.

toen ik al [illegible] mijn hoofd naar hem draaide. Dat is een [illegible], die iets zegt over de krachtige illusies die Oculus Rift genereert. Hetzelfde had ik bij het [illegible] of toetsenbord - die ik met de Rift op mijn hoofd natuurlijk niet kon zien. Alsof twee werkelijkheden in mijn hoofd om voorrang streden, en mijn hersenen tevergeefs probeerden er één wereld van te maken.

"Het gevoel 'even in een andere wereld te stappen' heb ik nog nooit zo krachtig ervaren."

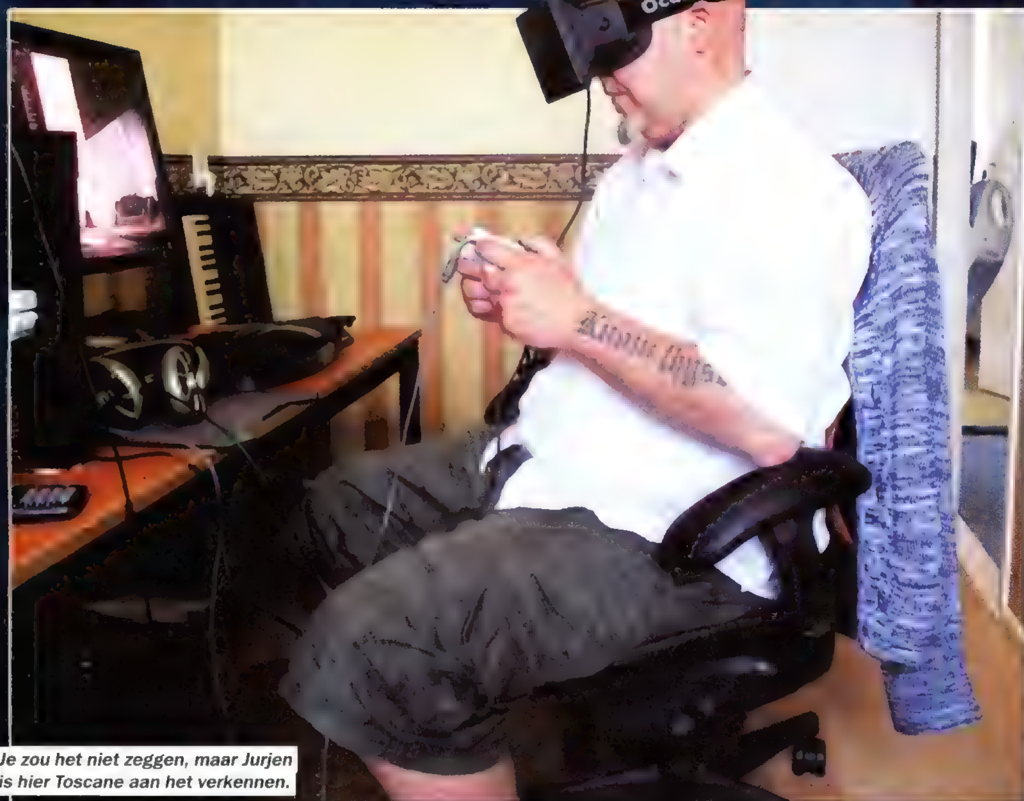
TÉ HEFTIG

Door de testsessie met de Rift is mij ook wel duidelijk geworden dat de Oculus Rift niet dé toekomst van videogames is. Wanneer de signalen van je evenwichtsorgaan (dat versnelling en beweging registreert) niet overeenkomen met de waargenomen horizon ontstaat bewegingsziekte, ook wel bekend als reisziekte of zeeziekte, lees ik op Wikipedia. Daar kan ik inmiddels over meepraten. Tot zo'n half uur na de testsessie met Oculus Rift blijf ik wat misselijk. Volgens Martijn nemen dit soort effecten wel snel af. "Na een dag of drie voelde ik nog maar heel weinig negatieve effecten, en inmiddels ondervind ik zelfs bij de meest [illegible] rollercoaster[illegible] [illegible]. Dus als je VR [illegible] vindt, [illegible] zeker [illegible] maken."

Toch zal de spelervaring met Oculus Rift ook los van eventuele misselijkheid voor sommige mensen gewoon té heftig en vermoeiend zijn. Tot diep in de nacht blijven spelen, af en toe naar buiten kijken, even lekker ontspannen op de bank een spelletje doen, ondertussen een beetje lullen met vrienden of vrouw, dergelijke game-ervaringen zijn beter af zonder Oculus Rift. Zo'n ding op je kop bevordert ook niet echt de gezelligheid in huis.

Maar voor kortstondige, je hersenen overspoelende ervaringen is Oculus Rift wel degelijk een ultiem apparaat. Het is misschien niet dé toekomst, maar zal zeker een bijzondere plaatsje in de toekomst van videogames veroveren. Naast de dingen die we op tv's, handhelds, tablets en monitors doen, is dit toch echt wel iets bijzonders. Iets overweldigends.

Als het eigenlijk de hoogste tijd is om te vertrekken, vraag ik Martijn of hij Volo Airsport nog een keer kan opstarten. ✖


Je zou het niet zeggen, maar Jurjen is hier Toscane aan het verkennen.



DE RIFT VOOR BEGINNERS

Ja, het is een Virtual Reality-bril. Maar niet zomaar eentje. Als je wil weten wat de Oculus Rift precies is, en wat hem onderscheidt van andere VR-brillen, vind je hieronder de antwoorden.

Inderdaad, wat is het nou precies?
Je kunt de Oculus Rift het beste beschouwen als een speciale monitor met wat motion-controller-functies. Een accessoire dus, geen spelsysteem. Je sluit het ding aan op de videokaart van je PC, en kunt dan spellen die dit accessoire ondersteunen in 3D beleven.

Hoe dan?
Nou ja, je zet dat gevaarte op je kop, zodat je ogen niets anders zien dan de twee lenzen die dicht voor je ogen hangen. Die twee lenzen tonen beide een iets ander beeld, waardoor het 3D-effect ontstaat. Dit werkt een stuk sterker dan bij 3D-TV's.

Maar dit bestond toch al in de jaren negentig?
Klopt. Je zou kunnen zeggen dat de VR-techniek nu eindelijk het niveau heeft bereikt waar mensen in de jaren tachtig en negentig van droomden.

Maar wat doet dit ding dan anders?
Ten eerste is je kijkhoek van 90 graden veel breder dan bij vorige VR-brillen. Het is nog steeds niet de 180 graden kijkhoek die je ogen normaal hebben, maar het voelt wel (veel meer dan bij vorige brillen) alsof je door 'de wereld' wordt omhuld - wat dus heel wat anders is dan wanneer je naar een venster op die wereld zit te turen. Daarnaast worden bewegingen van je hoofd zonder merkbare vertragingen omgezet naar bewegingen in de spelwereld. Eigenlijk worden je hersenen aan alle kanten gefopt, zodat je werkelijk het gevoel krijgt ergens anders te zijn.

Kost zeker wel 1000 euro, zo'n ding?
Valt mee, de developer kits worden voor 300 dollar verstuurd. Als de consumentenversie in 2014 verschijnt, is een adviesprijs van zo'n 500 euro waarschijnlijk.

Komt er ook geluid uit?
Nee, dat laat je gewoon uit de speakers knallen. Of beter nog: je zet er een hoofdtelefoon bij op.

Past dit ook op mijn console?
Voorlopig niet. Maar wellicht dat er in 2015 een systeemupdate voor de PS4 en/of Xbox One verschijnt die Oculus Rift-ondersteuning toevoegt.

Ik vind dit wel interessant en wil graag meer lezen over de maker en specs van de Oculus Rift.
Dan moet je absoluut de even diepgaande als heldere special van Florian op PU.nl checken:



http://www.pu.nl/artikelen/feature/oculus-rift-alle-details-op-een-rij/

COMPANY OF HEROES™ 2

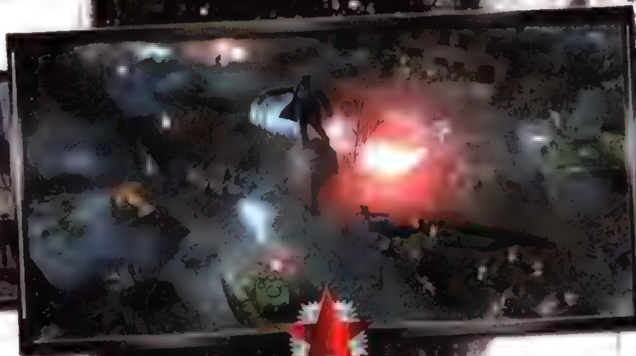
"AN EXCITING AND TACTICAL RTS"
PC GAMER

BEST PC GAME E3 2012
MACHINIMA

THE MOTHERLAND IS CALLING



GRIPPING SINGLE PLAYER CAMPAIGN WHERE EVERY BATTLE TELLS A STORY.



GENRE-DEFINING MULTIPLAYER WITH MULTIPLE CO-OPERATIVE AND COMPETITIVE GAMES MODES.



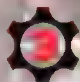
EXPLOSIVE NEXT GENERATION WARFARE POWERED BY ESSENCE ENGINE 3.0 TECHNOLOGY.

AVAILABLE 25.6.13

18
www.pegi.info

ask about games .com


/COMPANYOFHEROES
WWW.COMPANYOFHEROES.COM





relic ENTERTAINMENT

SEGA®
www.sega.com

REVIEWBLAD

TOPSCORE

THE LAST OF US





KEIHARD & KOUD

COMPANY OF HEROES 2

(PAG. 052)



STRAK & SOEPEL

GRID 2

(PAG. 058)



VOORDELIG & VERSLAVEND

MINIS ON THE MOVE

(PAG. 057)



- THE LAST OF US
- COMPANY OF HEROES 2
- POKÉMON MYSTERY DUNGEON: GATES TO INFINITY
- MARIO AND DONKEY KONG: MINIS ON THE MOVE



- GRID 2
- GAME & WARIO
- REMEMBER ME



- ANIMAL CROSSING: NEW LEAF
- MIGHT & MAGIC: HEROES VI - COMPLETE EDITION
- FAST & FURIOUS: SHOWDOWN
- LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES
- FUSE

CHECK SNEL OP PU.NL

- CALL OF JUAREZ: GUNSLINGER
- REUS
- NEW SUPER LUIGI U
- EEN UITGEBREIDERE REVIEW VAN FUSE
- SPECIALE PU.NL REVIEW VAN THE LAST OF US

Mijn 5 centen - Wow, wat knallen we een hete gamezomer in zeg! Alle kaarten liggen op tafel en het is bekend dat we eind dit jaar kunnen gamen op de Xbox One óf de PS4. En het lijkt wel of alle fanboys de registers weer opentrekken om elkaar met de meest ranzige vuilbekkerij het leven zuur te maken. Nu hou ik wel van een beetje heibel - laatst schaterde ik het uit omdat er twee zwervers elkaar de gracht in probeerden te duwen - maar af en toe doet het mijn gamershart wel een beetje pijn. Hoezo moet je meteen de PlayStation afzeiken als je een Xbox gaat kopen of andersom? Wanneer gaan we een ander dingen gunnen en klappen we eens vóór elkaar in plaats van op elkaar?

Met andere woorden: TYF NOU TOCH ES EEN KEER OP MET DAT EEUWIGE GEJANK EN GESCHELD, STELLETJE IRRITANTE ZUURBEKKEN!!!

- Tjeerd



THE LAST OF US

GOLD AWARD

Is de game-industrie in de ban van het Electra complex (Google het!) of zijn ze gewoon hardcore pedo geworden? Wouter vraagt het zich af nu hij, na BioShock Infinite, alweer als ouwe viezerik met een jong meisje op stap gaat in The Last of Us.

REVIEW

PS3

Ik hou ervan om, als ik Joel een dude laat wurgen, de camera even 180 graden te draaien zodat ik recht in de wit wegdraaiende ogen van m'n slachtoffer kijk, terwijl het leven uit hem geknepen wordt. En wat is het genieten om een shiv (een zelfgemaakt mes, prison-style) in de nek van zo'n smerige clicker te rammen: sproeiend bloed, instant kill. Ook mooi: lekker met een metalen pijp een schedel inslaan: KLONK- KRAK!! Of iemand met een schouderworp op de grond smijten om vervolgens z'n kop kapot te stampen. Prachtig!

Ja, geweld wordt absoluut verheerlijkt in The Last of Us, maar vreemd genoeg betekent dit niet dat we te maken hebben met een sensatiebeluste, overlompe orgie van agressie. Nee, eigenlijk is dit een hele lieve, zachte en emotionele titel met een zeer menselijke kern... waarin toevallig massa's onschuldige mensen in stukken worden gehakt.



PROFIEL ELLIE

Achtergrond: Ellie is een verdomd belangrijk meisje en daarom erg beschermd opgevoed. Joel moet haar naar een groep genaamd de Fireflies brengen, een queeste waar het verhaal van de hele game op rust.

Karakter: Haar naïviteit en levensvreugde worden later in de game vervangen door harde dapperheid en achterdocht.

Favoriete uitspraak: Na elk gevecht citeert Ellie graag iets uit een van haar favoriete comics: 'Endure and survive.'

Eye Scream

De hoofdrolspelers van The Last of Us, het schattige maar spijkerharde 14-jarige meisje Ellie en ruwe bolster met een hart van suikerspek Joel, hebben twee reisgenoten opgepikt tijdens hun queeste: Henry en zijn jongere broertje Sam. Op een gegeven moment belandt het gezelschap in een woonwijk die, net zoals de rest van de wereld in deze game, compleet verlaten is en overwoekerd door vegetatie. Midden tussen de lege huizen staat een ijscowagen.

Ellie is voor haar leeftijd een verdomd stoere chick, maar dit is de eerste keer dat ze de wijde wereld intrekt. Terwijl jij, als Joel, op zoek bent naar ammo, materiaal om je guns mee up te graden en ander scavagewaardig materiaal, hoor je haar zich hardop afvragen wat dat voor raar, roze versierd ding is: 'What is that?'

Sam is jonger dan Ellie, maar hij trekt al een tijdje door deze door een schimmelzombievirus besmette wereld met z'n broer. Hij weet dus wel wat het is: 'Oh this is an ice cream truck.'

Ellie snapt deze combinatie van woorden niet: 'An ice cream truck?'

'Yeah. Henry told me about these. They'd sell ice cream out of the truck', zegt Sam.



MMMMM... IK HOOPTE DAT ZE M'N BALZAK ZOU STRELEN, MAAR M'N RUGZAK IS EIGENLIJK OOK BEST LEKKER...

ZUSTER, HIJ DOET HET WEER!

'What? Now way!' roept Ellie, stomverbaasd over dit belachelijke concept. Dan hoor je haar jouw naam roepen: 'Joel?'
Jij bent per slot van rekening oud genoeg om te weten hoe de wereld in elkaar zat voordat het virus uitbrak, zo'n twintig jaar geleden. Ellie vertrouwt Joel, ze zal dit 'ice cream truck'-principe pas geloven als jij het bevestigt.
Hey... Wat is dat? Het voelt wel alsof... tja, mijn hart warmer wordt, ofzo. Vreemde sensatie.

Geloofwaardigheid^2

Het korte gesprekje hierboven gebeurt in-game, is gewoon een extra sfeerversterkertje bovenop de ronduit geniale cutscenes. Het laat echter precies zien wat The Last of Us zo uiterst briljant maakt: de manier waarop Ellie langzamerhand je hart verovert (en niet op een soppige 'romcom-romance'-manier), terwijl je steeds meer begrip en respect ontwikkelt voor mannenman Joel.
In een wereld van games die het moeten hebben van soepele actie, schaamteloze verslavendheid of een combinatie van beide, is dit zowaar een 'character piece' te noemen. Geloof het of niet, maar de optredens van beide hoofdrolspelers zorgen voor een heel groot deel van de kwaliteit van The Last of Us, iets dat je niet zo snel van een Call of Duty of Assassin's Creed zal zeggen. Dit dankzij een performance capture die de werkelijkheid zo gruwelijk goed benadert, dat het qua geloofwaardigheid zelfs LA Noire compleet wegblaast en fier met een nieuwe standaard voor videogames, voor de volgende generatie games zelfs, op de proppen komt.
Subtiele beweginkjes van wenkbrauwen, minuscule trekjes rond de mondhoeken, lichaamstaal met de handen, maar ook door geërgerd weglopen of dreigend dichterbij komen; alle middelen kunnen en worden door de getalenteerde Ashley Johnson en Troy Baker ingezet. Ze zouden er een fucking Oscar voor moeten winnen...

weetje • weetje

Op PU.nl kan je nog een extra review van The Last of Us vinden, met hetzelfde cijfer, maar met een totaal andere inslag en wat meer info over de gameplay.

> **"Een game die je met huid, haar en zilte traan zal opslokken."**

Kracht in cliché

Weet je wat het bedrieglijke en tegelijk verrassende is van The Last of Us? In de basis is het simpelweg een verzameling van clichés, van standaarden, van populaire elementen: een Zombie Apocalyps, het beste van de Uncharted gameplay en het geteste 'buddy cop movie' concept (twee totaal verschillende personages die gedwongen worden samen te werken). Maar dan komt de genialiteit om de hoek kijken. Alles krijgt een slimme twist: zombies zijn geen levende doden, maar door een ranzige schimmel geïnfecteerde freaks. De Uncharted gameplay wordt veel moeilijker gemaakt, het achterlijke berg-geklim gaat eruit, er komt wat extra survival/verzamel-heerlijkheid bij en stealth is altijd een optie (die je nodig zult hebben ook, maat!).
Het buddy cop concept is al anders omdat het om een meisje en een man gaat, maar krijgt nog een extra dimensie door het verleden van beide hoofdrolspelers en het feit dat hun relatie zich niet op een standaard, Hollywood-achtige 'we-mogen-elkaar-eerst-niet,-maar-na-een-tijdje-wel,-dan-gebeurt-er-iets-ergs-waardoor-alles-op-het-spel-komt-te-staan-dat-we-op-het-laatste-moment-oplossen' manier. Deze drie pijlers worden samengesmeed tot een ongekend soepel geheel, dat een paar lichte opstartprobleempjes kent *kuch-pruttel-kuch*, maar al gauw losscheurt als een game die je met huid, haar en zilte traan zal opslokken. Mocht je er immuun voor zijn, dan mis je een menselijke kern... jij bruut. ✪

PROFIEL JOEL

Achtergrond: **Fucking hell wat heeft Joel heavy shit meegemaakt! Hierdoor is hij een survivor in de meest pure zin van het woord geworden. De enige reden waarom hij Ellie onder z'n hoede neemt, is omdat hij een belofte heeft gedaan aan een zekere dame...**
Karakter: **Tegen de tijd dat de game begint, is Joel een spijkerharde, meedogenloze killer die verdomd wat eelt op z'n getergde ziel heeft gevormd. Dat zijn ruwe bolster smelt voor Ellie is geen spoiler, maar de manier waarop...**
Favoriete uitspraak: **'Let's not talk about that.'**

AL IS HET HONDERD KEER EEN SCHATTIG KLEIN HONDJE; IK HEB HONGER, TRUT!

SCORE 99

Een knalharde overlevingstocht, waarin schokkende gruwelijkheden en ongekende schoonheid elkaar afwisselen, waarin je dingen voelt die je nog niet eerder hebt gevoeld tijdens het spelen van een game. The Last of Us is een meesterklas in zowel gameplay als verhaalvertelling; onmisbaar en onvergetelijk.

WOUTER



Vijftien onvergetelijke uren in de singleplayer. Geheid ga je deze harde wereld daarna missen als een ledemaat, dus meteen verder met de multi.

15+ UREN



BASICS
THIRD-PERSON SHOOTER/ SURVIVAL HORROR
NAUGHTY DOG / SONY
1 SPELER + MP
OUT NOW

REVIEW

PC

COMPANY OF HEROES 2

Terwijl het kwik in Nederland eindelijk boven de twintig graden uitsteeg, dook Jan onder in de ijzige kou van het Oostfront uit WOII. Na een lange mars is Company of Heroes 2 eindelijk bij het front aanbeland...



Het is een raar idee. De laatste keer dat er een persevenement was voor CoH 2, geschiedde dat onder de vlag van uitgever THQ en developer Relic. Niet veel later viel het doek voor THQ en werd Relic ingelijfd door SEGA.
Aan de game is in de tussentijd gewoon doorgesleuteld. Sterker nog, die extra maanden poetsen en tweaken - het spel werd na de overname een drietal maanden uitgesteld - heeft alleen maar een betere game opgeleverd met vooralsnog één zwakke schakel...

Niet verslappen

Op die zwakke schakel kom ik zo terug; ik wil het eerst even hebben over de multiplayer. Velen hebben de afgelopen maanden namelijk de beta gespeeld, en daarbij viel iedereen de pittige moeilijkheidsgraad op.
Even genieten van de dwarrelende, in real-time nagemaakte, 3D sneeuwvlokjes is er niet bij. Je mag niet verslappen. Te lang nadenken over het opbouwen van je mini-basis of het upgraden en uitrusten van je troepen, resulteert onverbiddelijk in een overmacht aan soldaten die aan je poorten staan te rammelen. Of beter gezegd, vijanden die je kampvuurtjes uitpissen en vervolgens je bijna bevroren soldaten in de pan hakken.
Je moet het doen met een paar mini-legertjes en een handvol voertuigen. Je speelt altijd met een relatief kleine groep units en daarom is het ook zo van belang dat je je manschappen in leven houdt.



weetje • weetje

Volgens mijn Glazen Bol bestaat er een grote kans dat Relic samen met Game Workshop aan Warhammer 40K: Dawn of War 3 gaat werken.

Commanderen

Ik heb enorm genoten van de multiplayer potjes, ook al is de tegenstand pittig. De tactische mogelijkheden zijn, net als bij het origineel, zeer uitgebreid.

LOOKS

Als je een vluchtige blik werpt op CoH 2 dan zou je zomaar kunnen denken dat je met het vorige deel te maken hebt. Totdat je inzoomt en de hoeveelheid details ziet. De animaties van de soldaatjes, de rupsbanden die sporen achterlaten in 3D sneeuwvlakten... het is allemaal erg fraai. Bovendien zijn de winterse invloeden niet alleen fijn om naar te kijken, maar hebben ze ook tactische waarde. Twee tanks over een bevroren meer sturen kan nog, maar drie? En wat als de vijand er mortiergranaten op laat ploffen? Precies. CoH 2 is op 't eerste gezicht dus niet de mooiste game, maar kijk je wat beter dan zie je wel degelijk heel veel fraais.

Wanneer je voor Victory Points op de map strijdt, moet je bovendien op meerdere fronten tegelijk je mannetje staan. Opperste concentratie is vereist. Bovendien is het wijselijk de verschillende Commanders en hun speelstijlen goed te leren kennen en je in een of twee te specialiseren.
Voordat je aan de strijd begint, moet je een keuze maken uit zeven Commanders. Dit zijn verschillende typen commandanten elk met z'n eigen stijl, perks, tactieken en wapens - een beetje vergelijkbaar met de Generaals in C&C: Generals.
Wanneer je een bepaald level hebt behaald, dien je een van de Commanders te kiezen en zit je tijdens die missie of speelronde aan je keuze vast. Speel je in de multiplayer met de Duitsers en kies je bijvoorbeeld voor de Commander die de Jaeger Infanterie Doctrine aanhoudt, dan kun je rekenen op Stuka bommenwerpers die de tanks van de Russen onder vuur nemen. Speel je met de Russen en heb je voor een Commander gekozen die gaat voor de Shock Rifle Frontline tactieken, dan krijg je onder andere de beschikking over



een KV-8 Vlammenwerper tank. En zo zijn er dus tal van mogelijkheden, en kun je die Commander kiezen die het best bij jouw speelstijl past.

(Nog) niet goed

Wat ik op dit moment nog echt niet goed vind uitgewerkt, is de veel te hoge moeilijkheidsgraad als je tegen de A.I. knokt in de skirmish mode. En dat is dus die zwakke schakel waar ik het eerder over had.
Je heeft vier standen en zelfs op Easy heeft de computer teveel voordeel en reageert deze onrealistisch snel. Bij menselijke tegenstanders kan ik er vrede mee hebben als ik op mijn falie krijg, maar als de Commander van een van mijn computertegenstanders als een soort X-ray Androïde door de Fog of War heenkijkt, dan word ik pissig.
Blijkbaar ben ik niet de enige want de fora staan vol met kritiek. Ik ga er dan ook vanuit dat Relic en SEGA dit de komende weken nog tweaken tot ze erbij neervallen.

IJslollies

Wanneer je gewoon lekker in je eentje de verhalende Theater of War mode wil spelen, valt er gelukkig ook veel te genieten. Ook hier zal je nooit op een sullige tegenstander stuiten, maar de boel wordt geleidelijk opgebouwd.
Hier krijg je achttien singleplayer missies voorgeschoteld, aan iedere kant van een speelbare factie negen. De missies vallen in verschillende categorieën uiteen waarbij sommige in co-op te spelen zijn, andere als challenges opgediend worden en weer andere A.I. Battles zijn. Dit zorgt er wel voor dat de campagne een beetje fragmentarisch overkomt, maar ook hier kun je je tactische kunde botvieren... of komt je tactische onkunde juist op pijnlijke wijze aan het licht.
Een solo challenge is bijvoorbeeld de missie 'Winter' aan de kant van het Rode Leger. Doel is hier om met Russische infanterie zoveel mogelijk Duitse voertuigen tot schroot te knallen. Bijkomend probleempje: er woedt een enorme sneeuwstorm, en als je je troepen niet goed warmhoudt, vallen ze als bevroren ijslollies omver. Bovendien beschik je over veel minder troepen dan de tegenpartij; een terugkerend gegeven in Solo Challenges.
A.I. Battles focussen zich meer op een bepaalde speelstijl; de ene keer defensief de andere keer offensief. Waarbij je dan wel binnen een bepaalde tijd posities moet innemen en de vijand moet uitschakelen, ofwel je tegen een overmacht aan vijanden staande dient te houden.
Co-op Scenario's zegt het al; hier kun je samen met een maat aan slag en is teamwork de sleutel tot succes.



Company of Zeroes...



Vlees op de botten

Na de launch moeten er nog meer singleplayer missies beschikbaar komen als DLC, en ik hoop dat Relic ook wat gratis gameplay uit gaat delen.
De singleplayer heeft dus genoeg vlees op de botten maar dient toch vooral als (prima) leerschool voor de multiplayer, vergelijkbaar dus met StarCraft II.

"Geen wereldschokkende veranderingen, wel opnieuw een ijzersterke RTS."

Het is prijzenswaardig dat Relic het van oudsher traditionele gat tussen multiplayer en singleplayer heeft willen dichten en goed heeft gekeken hoe Blizzard die zaken aanpakt.
Een ding is duidelijk; je zult al je spelervaring hard nodig hebben als je straks online het besneeuwde front betreedt. Maar van een beetje uitdaging is nog nooit iemand slechter geworden...



SCORE 88

De skirmish mode van CoH 2 behoeft nog wel wat tweaks maar voor de rest loop ik helemaal warm voor deze ijzige game. Verwacht geen wereldschokkende veranderingen, wel opnieuw een ijzersterke RTS.

JAN



Singleplayer, skirmisch en multiplayer.... Je kunt je er makkelijk mee vermaken tot komende winter.

15+ UREN



BASICS

REAL-TIME STRATEGY
RELIC ENTERTAINMENT / SEGA
1 - 8 SPELERS
OUT NOW

Maand in BEELD

PU ON THE ROAD!

Wanneer je als PU-redacteur op trip gaat en een foto maakt, loop je altijd het risico dat Ed er z'n flauwe humor op loslaat. Ook deze maand kon hij zich weer niet inhouden.



Bokkie Style!

In dergelijke gevallen prefereren we voor de lezers toch een bivakmuts. Of blindheid.



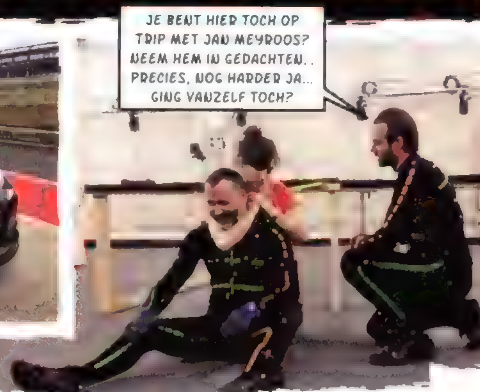


Jade Raymond: de vrouw die sneller leest dan haar schaduw.





Jan is deze keer geen Poseur van de Maand. Het was allemaal te mat.





Zo'n hoofd trek je alleen als je op een fiets zonder zadel gaat zitten.



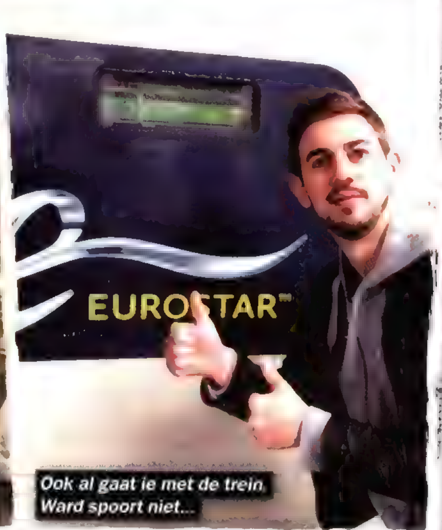






Welke gamedeveloper beeldt Maarten hier uit?

Kirill Bleszinsky (upside down)



Ook al gaat ie met de trein. Ward spoort niet...





ECHT? U VINDT MANNEN DIE OP CHIMPANSEES LIJKEN AANTREKKELIJK?

TRUT! HIJ IS VAN MIJ!

HAD IK THUIS MAAR EEN GEIL AAPJE ZITTEN.

Ward houdt niet van vliegen. Hij zegt altijd: 'er zijn meer vliegtuigen op de bodem van de oceaan dan duikboten in de lucht'.



POKÉMON MYSTERY DUNGEON GATES TO INFINITY

REVIEW
3DS

In de Pokémon Mystery Dungeon-games verandert de hoofdrolspeler aan het begin altijd in een kleine Pokémon. Omdat Samuel ooit precies hetzelfde is overkomen, vroegen wij hem om Gates to Infinity te reviewen.

'Wat ben je aan 't spelen?', vroeg een maat van me toen ik bij hem op de bank m'n 3DS tevoorschijn haalde. 'De nieuwe Pokémon Mystery Dungeon', antwoordde ik met een grijns. 'HAHAHAHA, jeezes, Sam', schaterlachte hij.
Ik keek hem ietwat beledigd aan en liet hem toen m'n 3DS zien. 'Gast, kijk dan hoe mooi deze game is', zei ik oprecht terwijl ik hem die fictieve blauwe lucht liet zien boven dat groene gras, die grote bergtoppen en de cartooneske beestjes.
'Hahaha, nee, sorry, dit is echt iets te lame voor mij', proestte hij terwijl ie met een biertje naar z'n PC liep. Een uurtje later zag ik hem World of Warcraft spelen. Ik grinnikte en liep terug naar de keuken om zelf een biertje te pakken.

IJsdraak

De moraal van dit verhaal is niet dat Pokémon te kinderachtig voor woorden is of dat World of Warcraft een ontzettend overschatte videogame is, want dat is allebei niet zo. Nee, het punt is dat we onze games om dezelfde reden speelden: omdat we de speelwereld zo relaxt vinden. Hij genoot van de, eh, paarsrode lucht en elfen in onhandige bepantsering, terwijl ik juist smulde van het beeld van een gele muis die ruzie maakt met een ijsdraak in een smaragdgroene grot.
En dat is waarom de Pokémon Mystery Dungeon-games nog altijd zo populair zijn bij de kids (en de wat oudere Poké-fans): omdat het zich niet focust op het trainen, vangen en bevechten van de Pokémon, maar op het daadwerkelijk zijn van zo'n zakmonstertje in een mooie wereld waar mensen niet bestaan. De Mystery Dungeon-games combineren dan ook de schattigheid van Nintendo's succesvolle franchise met de gameplay-elementen van een niet al te moeilijke dungeon crawler (denk: Nintendo doet 'n Diablo Light) en dat is leuk. Het is fijn om effe op te pakken. Het ziet er mooi uit. En het vraagt niet al te veel van je; je kunt het daarom een half uurtje spelen maar ook een halve dag.

weetje weetje
Met de Magnagate-functie kun je met je 3DS foto's maken van echte, ronde objecten, en die vormen dan extra moeilijke dungeons in de game. Tof!



Ik mis nog de allesvernietigende niesaanval: Pikhatsjoe.

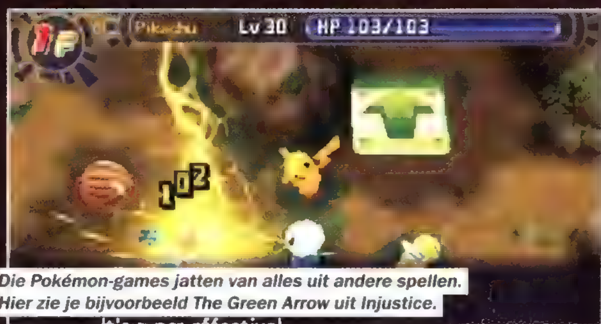


Ja, ja, ja, jaaaaaaa!

"Wow, wat is de game makkelijk. En fuck, wat voelt het allemaal tergend langzaam."

Slakkengang

Gates to Infinity is het nieuwste deel in de reeks en ook het eerste dat helemaal in 3D is. En dat maakt die idyllische wereld nog mooier, vooral als je de 3D-slider van je portable omhoog gooit en het schoenendoos-effect van Pikachu en z'n vrienden in al hun primaire kleuren een stuk levendiger maakt.
Maar, wow, wat is de game makkelijk. En fuck, wat voelt het allemaal tergend langzaam. Het roguelike-gedeelte van de game is afgezwakt naar peuterschoolniveau: er is geen hongermeter meer waar je op moet letten en doodgaan in een dungeon heeft nauwelijks negatieve gevolgen. Spanning bestaat dus niet in dit spel, slechts het gevoel dat je continu aan het grinden bent.
Maar het grootste minpunt? De tekst. Oh God, de tekst. De dialogen gaan nergens over, zijn veel te lang, en kun je niet skippen of sneller laten gaan. Het is dus een prachtig spelletje, maar door z'n slakkengang kreeg ik bijna de neiging om World of Warcraft weer een kans te geven.



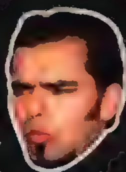
Die Pokémon-games jatten van alles uit andere spellen. Hier zie je bijvoorbeeld The Green Arrow uit Injustice.

weetje weetje
Deze keer hoef je in het begin geen vragenlijst in te vullen om te bepalen welke Pokémon je wordt. Je kunt zelf kiezen uit vijf bekende beesten.

SCORE 62

Een prachtig maar nogal eentonig spelletje. Was leuk voor kids geweest als er niet zo ontiegelijk veel Engelse tekst in zat. Ik zou gewoon lekker wachten op Pokémon X en Y!

SAMUEL



Je kunt in zo'n twintig uur het verhaal uitspelen, maar dan heb je nog lang niet alle missies en dungeons gedaan.

20+ UREN

BASICS
TURN-BASED RPG
NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW



MARIO AND DONKEY KONG MINIS ON THE MOVE



Samuel is een mannetje dat geen rust in z'n reet heeft; het ventje is altijd zo druk met van alles en nog wat, dat hij eigenlijk constant onderweg is. Dus als er dan een game binnenkomt met de titel Minis on the Move, is wel duidelijk wie 'm moet reviewen...

Franchises. Soms snap ik er geen ene zak van. Laten we bijvoorbeeld de Mario vs. Donkey Kong-serie eens bekijken. Die ging van Donkey Kong (een platformer voor de Game Boy) naar Mario vs. Donkey Kong

"Uren verslavend puzzelplezier voor minder dan een tientje."

(een puzzelplatformer voor de Game Boy Advance) naar Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis (een puzzelgame met lichte platformelementen) om uiteindelijk uit te komen bij Mario and Donkey Kong: Minis on the Move (een pure puzzelgame voor de 3DS). Eén serie, vier verschillende games.

En waarom heet deze nieuwste "Mario AND Donkey Kong" in plaats van "Mario VERSUS Donkey Kong"!? Zijn die twee nu opeens vrienden geworden ofzo? Sorry, ik kan gewoon behoorlijk geïrriteerd raken door dit soort dingen. ALS MARIO EN DONKEY KONG HUN MEER DAN DERTIG JAAR LANGE RUZIE HEBBEN BIJGELEGD DAN WIL IK DAAR VERDORIE HET FIJNE VAN WETEN, OKAY!?



weetje • weetje

Met de toegankelijke level editor maak je binnen een paar minuten zelf levels en deel je ze met andere gebruikers.

Vloertegels

Enfin, Minis on the Move. Het ironische van dit alles is dat de game letterlijk niks te maken heeft met zowel Mario als Donkey Kong, want de game draait om de Minis uit de titel, en dat zijn wandelende, opwindbare robotjes. Zoals Duracell-konijntjes. En het merendeel van mijn exen.

Hoe dan ook, deze Minis lopen automatisch continu één kant op en jij moet ze veilig en zo snel mogelijk naar de uitgang leiden door de juiste vloertegels neer te leggen en de rest van het level te manipuleren.

Dat is leuker en vooral chaotischer dan het klinkt. Vooral als er twee Minis rondlopen en je een bocht moet omdraaien zodat er eentje niet van het level afdondert terwijl de ander slechts enkele centimeters van een stel metalen stekels verwijderd is. In een andere modus hoef je maar één Mini rond te leiden, maar moet je de vloertegels snel genoeg plaatsen voordat je metertje volloopt. 'Ah, nee, fuck, ik had dat kruispunt ergens anders neer moeten zett... oh, aaaaaargh, wat moet ik nou weer met een bocht-tegel!?' Etcetera. Leuke frustratie.

Homies

Dan is er ook nog een modus waarbij je met een vooraf bepaald aantal tegels de meest effectieve oplossing moet vinden (wat de meeste relaxte modus is omdat je geen tijdsdruk hebt) en eentje waarbij je drie buitenproportioneel gigantische levels mag aanpakken.



Ik haat schuifpuzzels! Ik was laatst drie weken bezig om er een op te lossen. Nog knap, op de doos stond 2 - 4 jaar.



Mario kijkt als een giraffe met hoogtevrees. Als een mol met claustrofobie. Als een wandelende tak met een loopneus. Als een duizendpoot met een tennisarm. Als een steenbok met kalknagels.



weetje • weetje

Door de Minis sterren te laten verzamelen, kun je extra minigames en nieuwe Minis vrijspelen.

Oh, en je krijgt er ook nog een verrassend verslavend groepje minigames bij, die een beetje van het niveau iOS zouden zijn, ware het niet dat ze geweldig gebruik maken van de 3D-functie in je handheld. Zo is er een minigame waarbij je gekleurde kubusjes moet weghalen door er ballen tegenaan te smijten en die is mede door de extra diepte heerlijk om te spelen.

Het gehele pakket is daarmee bijna verplichte kost voor mensen met een 3DS, want je krijgt uren verslavend puzzelplezier in een fijn Nintendo-jasje. Het wordt pas echt een must-have vanwege de prijs, want deze volledige game is voor minder dan een tientje te downloaden in de eShop. Misschien om te vieren dat Mario en DK nu eindelijk homies zijn? ★



Ik heb nooit een katapult gehad, ik gooide altijd met waxinelichtjes...



REVIEW

3DS

SCORE 80

Nintendo doet effe een ChuChu Rocket!, en ze doen het meteen goed. Vooral gezien de uiterst lage prijs! Download 'm en speel een paar leveltjes als je effe in de bus of de trein zit. Fijn.

SAMUEL



Met de vier modi ben je meer dan tien uur bezig, maar dan zijn er nog zat minigames en eigen levels om te maken!

10+ UREN

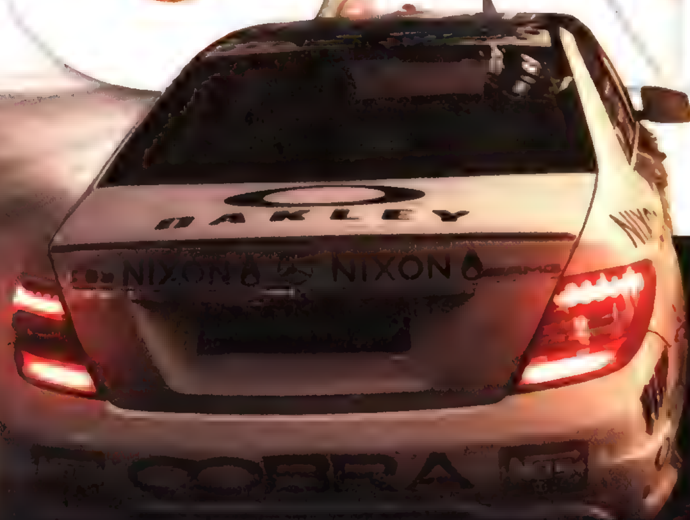
3

BASICS

PUZZELGAME
NINTENDO
1 SPELERS
OUT NOW

GRiD 2

GOLD AWARD



Race Driver: Grid zag het leven in 2008 en veroverde de harten van vele racers met zijn balans tussen arcade en sim. Tjeerd reed destijds in een rammelend paars Fordje en kon helemaal wegdromen bij al die geile bolides. Is GRiD 2 ook een natte droom of meer een natte scheet?

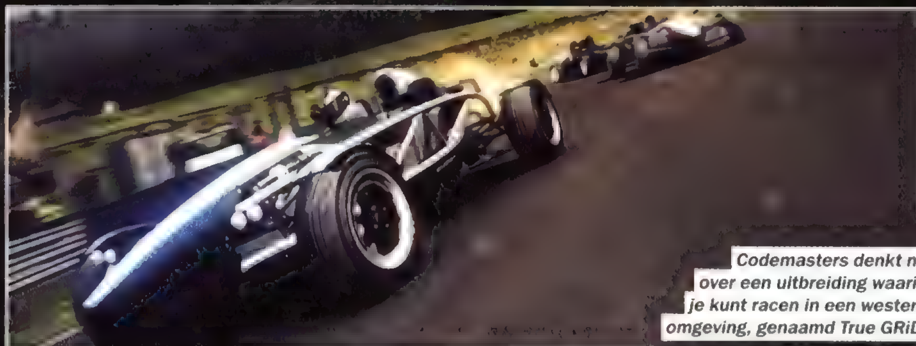
Eigenlijk ben ik niet zo'n held in racegames, ik heb het geduld niet om mijn rijkunsten te perfectioneren en laat me vaak meeslepen in een botsbonanza. Maar toch, als zo'n game me weet te pakken, kan ik me soms helemaal vastbijten in de wereld van rondetijden en glimmende bolides. Dan transformeer ik in een halve autist, en moet en zal ik mijn tijd verbeteren.
Race Driver: Grid was voor mij daarom de ultieme racegame, het zag er slick uit en de combi van sim en arcade zorgde ervoor dat ik het snel onder de knie had, maar bood mij ook voldoende uitdaging steeds beter te willen worden.

Ideale lijn

Het is meteen duidelijk dat GRiD 2 de lijn van het eerste deel voortzet; de presentatie is erg goed en het ziet er allemaal superstrak en verzorgd uit.
Je bent een rookie, maar door de kracht van YouTube word je de ster van een nieuwe raceklasse: de World Series Racing (WSR). Je reist stad en land af om te racen tegen vedettes in verschillende kampioenschappen. Als je ze goed partij biedt, overtuig je ze om mee te doen in de WSR.
Een leuke touch is dat ik in cutscenes af en toe mijn naam voorbij zie komen in tv-programma's, krantenartikelen of racefora. En om me al helemaal persoonlijk betrokken te laten voelen, spreekt de teambaas mij ook aan met mijn naam. Althans, Tjeerd was blijkbaar te moeilijk en ik word steevast aangemoedigd met 'Theo'.

Racen

En mijn god, wat is Theo dolblij dat hij weer kan racen in GRiD, want het rijdt heerlijk. De framerate is zo stabiel als de coma van Friso en je hebt een waanzinnig gevoel van snelheid. Doordat je met een rotvaart vlak langs gebouwen, muurtjes en borden flitst, heb je steeds het idee dat je het



Codemasters denkt na over een uitbreiding waarin je kunt racen in een western omgeving, genaamd True GRiD.

bijna niet meer onder controle hebt, maar dat heb je wel en daardoor zit je constant op het puntje van je stoel.
De terugspoelfunctie uit het eerste deel is gebleven: als je een fout maakt, kun je een aantal keer terugspoelen naar de plek voordat je die vangrail kuste, om het nog eens te proberen. Zo kun je bijvoorbeeld de lastige plekken van een track sneller meesteren.
De tegenstanders rijden agressief en schuwen het niet om je te sandwichen, af te snijden of van de baan te rijden. Het zorgt ervoor dat je auto zelden heelhuids aan de finish komt en dat is wel zo tof, want de schademodellen zien er heel goed uit. En wat is nou vetter dan als een bloedende gladiator met een half blokkerend wiel nog net die race binnen te slepen?
Het is alleen wel jammer dat het verdomd lastig is om zelf een tegenstander te laten crashen of in een spin te doen belanden, alsof hun banden aan het asfalt zitten geplakt. Ook is de cockpitmodus eruit gehaald, heel jammer voor de echte puristen, al is er inmiddels een mod voor de PC om in dit gebrek te voorzien.

AUTO'S IN GRiD 2

GRiD 2 bevat ruim zestig gelicenseerde auto's, van VW Golf tot de Bugatti Veyron Supersport, die er allemaal super uitzien en uniek aanvoelen. Je kunt het uiterlijk van je auto veranderen, maar tunen zit er helaas niet in. In de multiplayer kun je je wagens wel op een paar punten upgraden.

Kop in de airbags

Theo maakt al snel furore in de racewereld. Na vele zeges in Noord-Amerika unlockt hij races in Europa en Azië. Elk continent heeft drie gebieden, waarvan twee stedelijke en een wat weidser gebied. Zo kun je racen in Dubai, Miami, Parijs en Barcelona, maar ook langs de kusten van de Cote d'Azur en Californië. Elke locatie bestaat weer uit een vijftal routes en ziet er fantastisch uit. Het kwam regelmatig voor dat ik afgeleid door een schitterende zonsondergang in een schilderachtig kustdorpje aan de Cote d'Azur met mijn hoofd in de airbags belandde, of een rotonde miste doordat ik kwijlend naar de Seine en de Eiffeltoren zat te staren.



Het zijn vaak van die patsertjes die in dit soort auto's rijden, van die typische Alfa-mannetjes...



Codemasters wil misschien ook een sprookjeslevel maken met auto's die van snoep gemaakt zijn: Hans en GRiDje.

Racetypen

Een van de beste toevoegingen van GRiD 2 is die van de Split Screen, met alle tracks en alle modi. Daarnaast zijn er natuurlijk de reguliere onderdelen als Race, Time Attack, Check Point en Eliminator. De Destruction Derby modus is eruit gehaald omdat je volgens

"Het is geil, het is strak en ontzettend soepel."

de makers al genoeg rotzooi meemaakt in een gewone race. Niet het meest sterke argument natuurlijk, maar wacht nog even voordat je je ogen uitkrabt en met een aardappelschilmesje je polsen gaat bewerken, er zijn ook nieuwe modi toegevoegd: Overtake, Liveroute en Split Screen dus! Bij Overtake moet je op een baan trage(re) auto's zien in te halen, zonder ze te raken of van de weg te raken. In Liveroute heb je geen minimap en worden de wegen random voor je bepaald. Zo heb je geen idee waar de volgende bocht naartoe gaat en moet je constant anticiperen.

Het zijn beide leuke modi, vooral Liveroute is een goede aanvulling die ik online waarschijnlijk veel zal gaan spelen. Zo heb je nog een kans tegen gasten als Theo die al dagen hetzelfde rondje hebben geraced en jou geblinddoekt kunnen afdrogen.

Poweroni

En terwijl Theo resoluut de lakens uitdeelt, hoor ik ineens een engelenkoor zingen in het testhok. Ik kijk achter me en zie hem staan. De man met een kop die uit graniet gebeiteld lijkt te zijn, wiens blik een bende Hells Angels aan het janken kan krijgen. Die man. The Stig van de PU-redactie, staat ineens achter me in het testhok.

Hey Ed, ben je verdwaald?

Nou, die game ziet er verdomd slick uit, dus ik dacht: dat moet ik effe van dichtbij bekijken.

Toppieknal! Kijk, ik heb op dit circuit in Barcelona flink geoefend, heb er een toptijd neergezet van 4 minuut 12, ik kan je zo wel wat tips geven. Ga zitten, dan start ik effe deze race voor je op, vind je die stad geen plaatje?

Die stad interesseert me geen reet, Tjeerdemans. Ik ben Floortje Dessing niet. Maar die karretjes zien er vet uit, daar kan GT nog een puntje aan zuigen. En als ik m'n gehoorapparaat goed afstel, klinkt die shit ook geweldig: Colin McRae in z'n beste tijden. Maarruuuh... welke bak heb ik onder de knoppen?

Jij ben die zwarte Camaro SS met gouden velgen. Hier kan je vol gas geven en hier is het 't handigst als je voor deze bocht iets...ah... ja, dat kan natuurlijk ook...

Mmmm, nja, wat lekker dat bakkie. En hier [illegible] jij [illegible]? Had je 'm soms in een winkel uit staan?

Ah, hier komt een heel moeilijk stukje, als je niet voor die fontein afremt en dan... oh... Hoe deed je dat?

Het toffe aan deze game is dat de auto's allemaal anders reageren. Afhankelijk van voorwiel-, achterwiel- of 4x4-aandrijving, maar ook gewicht, pk's en balans geeft elke auto een ander gevoel, maar net niet te veel. De balans is precies goed en dat maakt het een ultieme kruising tussen een sim en arcaderacer.

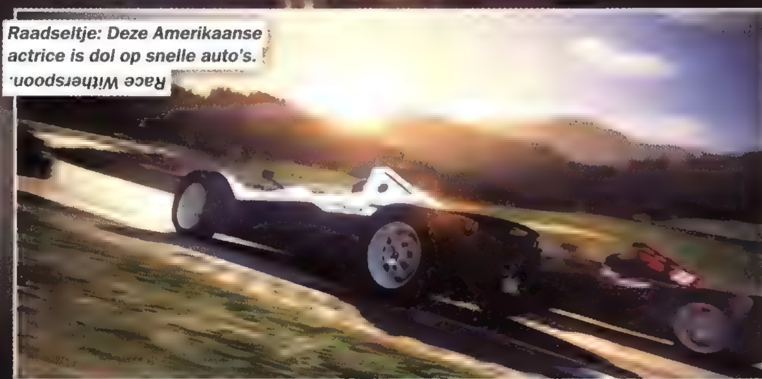
Ja, dat vond ik ook wel eigenlijk... Huh?? Zie ik dat nou goed? Heb je een tijd neergezet van 2 minuut 56???

Ja, geloof het wel, maar ik moet er natuurlijk nog een beetje in komen! Zullen we een potje Split Screen tegen elkaar doen?

Uh... Nou, ik moet eerst nog naar de wc, daarna eigenlijk een uhm review schrijven. Hey! Wat toevallig zeg! Maarten belt, die moet ik echt effe nemen hoor...



Die zat óf te bellen óf met een blik kalfsragout aan z'n oor.



Raadseltje: Deze Amerikaanse actrice is dol op snelle auto's.

Race Witherspoon.

SCORE 90

GRiD 2 is een lekkere naakte ingeoliede chick. Het is geil, het is strak en ontzettend soepel, maar 't mist soms net de diepgang die de Forza's en GT's van deze wereld wel hebben. Zoek jij diepgang of ben je gewoon racegeil?

TJEERD



Met de singleplayer ben je zeker 25 uur zoet. En als je dan ook nog eens online en via split screen bezig gaat, kun je oneindig doorracen!

25+ UREN



BASICS

RACEGAME
CODEMASTERS
1 - 12 SPELERS ONLINE
OUT NOW



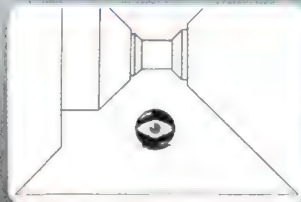
SHOOTERS

EEN KERNGEZOND GENRE!

HEALTHSYSTEMEN DOOR DE JAREN HEEN

Leven en laten leven? Doe dat maar in suffe spelletjes als Viva Piñata of Candy Crush Saga. Zoek je leven in de brouwerij en maak je het liefst tegenstanders het leven zuur, dan speel je shooters! Maarrr… let je wel op je levensbalk? In deze PURetro ontleedt Graddus met chirurgische precisie de geschiedenis der healthsystemen. Piep-piep-piiieeep-piiieeeee…

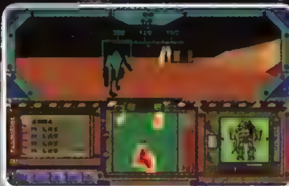
VAN MAZE WAR TOT BIOSHOCK



Maze War (1974)
Uit de tijd dat computers nog groter waren dan een vrachtwagen en games er uitzagen als een kruiswoordpuzzel, dateert Maze War. De eerste 'fps', met een heuse healthbar die het bekende systeem hanteerde. Vaak genoeg geraakt worden = Game Over!



Space Invaders (1978)
Space Invaders, wie kent het niet? De game leverde een grote bijdrage aan de populariteit van videogames. Je had geen health: bij één treffer was je dood. Na drie keer afgaan, kon je weer een gulden (over retro gesproken!) in die allesverslindende arcadekast gooien.



MechWarrior (1989)
Robot 'em-up MechWarrior introduceerde het contextsensitief oplopen van schade. In deze mechanische shooter was het van belang wáár je precies werd getroffen, waarbij een legshot uiteraard minder erg was dan een voltreffer op de cockpit van je wandelende tank.



Duke Nukem (1991)
Of de eerste Duke Nukem (nog met 2D-graphics!) de shooterprimeur had met blokjeshealth, is niet helemaal duidelijk. Wel dat het - achteraf best matige - eerste avontuur van de Duke een van de bekendste voorbeelden ervan is.



Faceball 2000 (1992)
Ook wel MIDI Maze geheten: inderdaad, een verwijzing naar de 'familiebanden' met Maze War, de eerste fps ooit. Faceball 2000 lanceerde het concept 'regenerating health'. Ten tijde van release dacht iedereen nog 'WTF'. Inmiddels weten we niet beter.

Ik loop door de gangen van een kasteel. Aan de muur hangen schilderijen van een man met een snor. Mario? Nee, er zit een scheiding in zijn haar. Maarten Blenk? Nope, dit heerschap kijkt nog dictatorialer uit zijn ogen. Ik loop verder. Rood-witte swastikavlaggen wapperen me tegemoet en overal liggen stapels gestolen goud en zilver. Beslist geen fijne plek, maar gek genoeg voel ik me er toch thuis.

DRAADJESVLEES

[illegible]



[illegible]

QUIZ: HOE HEALTHY BEN JIJ?

Gamers staan bij het grote publiek bekend om hun ongezonde levensstijl. En als we de bleke, vettige gelaatstrekken van de gemiddelde PU-redacteur bekijken, zit daar wel wat in... Doe dus deze mini-test om te zien hoe gezond jij bent. Maak je de launch van de Xbox One-Hundred en PlayStation 88 nog mee?

Tijdens het gamen eet ik het liefst
Een appel (0 punten)
Een zakje M&M's (1 punt)
Ik bestel altijd twee pizza's: een via de app op de PlayStation, en eentje op de Xbox 360 (2 punten)

Wat vind je van de Kinect en de Move?
Heerlijk, lekker Zumba'en met m'n vrienden! (0 punten)
Prima idee! Jammer dat er bijna geen vette games voor uitkomen (1 punt)
Ik had hem besteld, maar kwam niet van de bank af om de deur open te doen voor de postbode (2 punten)

Slapen is voor mij
De perfecte manier om weer wat health te regeneraten (0 punten)
Tijdverspilling! Gelukkig droom ik wel vaak over games (1 punt)
Slapen? Haha. Ik heb genoeg 'health-items' in huis waardoor ik nooit naar bed hoef... (2 punten)

Sporten is voor mij
Voetballen, hardlopen en een balletje slaan op de tennisbaan (0 punten)
Ik ren vaak naar de bus en fiets naar de slijter (1 punt)
Man, ik zweette me gek tijdens de Champions League finale op tv (2 punten)

Score
0 - 3 punten: Lekker bezig hoor! Maar kijk je wel uit dat al die gezondheidsonzin niet in de weg van het gamen gaat staan?
4 - 6 punten: Niks aan de hand, al is een extra potje FIFA of NBA op zijn tijd geen overbodige luxe.
7 punten of meer: Het is maar goed dat je de hele dag binnen zit te gamen, jij vetklep. Anders was je al lang gevangen en bij de andere zeekoeien in de dierentuin gegooid!

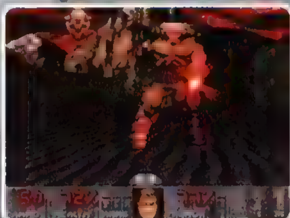
[illegible]

TIJD VER VOORUIT

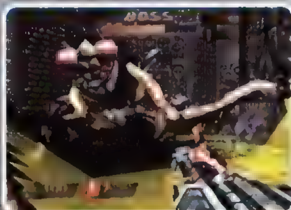
[illegible]



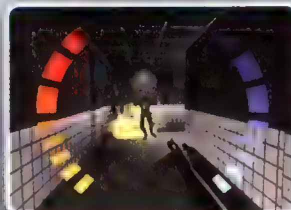
Wolfenstein 3D (1992)
Yep, Wolfenstein is een van de meest innovatieve spellen ooit gemaakt. Niet alleen zette de game fps definitief op de kaart, ook het percentage-healthsysteem in plaats van een balk was nieuw. Daarnaast zag je in de hud het hoofd van je personage. Een kop vol ketchup? Achtung geblazen!



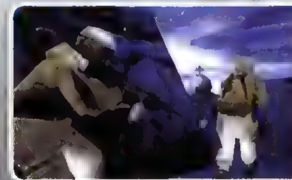
Doom (1993)
Ook Doom heeft zijn demonische steentje aan het shootergenre bijgedragen. De game was op meerdere vlakken revolutionair, onder andere door de toevoeging van beschermende armor naast je standaard gezondheidsmeter. De gamevariant van een levensverzekering.



Turok (1996)
Ik weet het, ook in Doom kon je al meer dan 100 health hebben. Waarom ik Turok dan toch noem? Omdat ik vind dat die stokoude Indiaan best nog een keer in het zonnetje gezet mag worden. Oh, en omdat ik anders niet genoeg games heb voor deze feature.



GoldenEye 007 (1997)
Weg met die lelijke balkjes, cijfertjes en andere starre indicatoren. In GoldenEye 007 werd je health weergegeven aan de hand van een rondje. Ook was je gezondheidsniveau niet constant zichtbaar: alleen als je geraakt werd... of op je horloge keek! Tja, typisch Bond.



Tom Clancy's Rainbow Six (1998)
In een tijd dat iedereen nog kickte op sadomasochistische difficulty, verscheen Rainbow Six. Deze tactische shooter was zó hardcore, dat je al na één goedgeplaatste treffer de pijp uit ging! Waarom denk je dat het zorgvuldig plannen van je missie zo extreem belangrijk was?

RPG-genre: klassieke series als Final Fantasy, Dungeons & Dragons en Ys bevatten al sinds jaar en dag spells die je leven tijdens battles gestaag weer aanvullen. Of anders wel items die over een of andere regenerating-eigenschap beschikken. Het is dus eigenlijk best opmerkelijk dat het zo lang heeft geduurd voordat de magisch opladende levensbalk zijn introductie deed in het shootergenre. Volgens velen had Halo: Combat Evolved de primeur. Dat is echter onjuist. Ten eerste was het niet je levensbalk die weer oplaadde, maar je shield. Ten tweede was Halo gewoonweg niet de eerste schietgame met 'regen'. Dat was Faceball 2000, een obscure 3D first-person shooter die in 1992 voor de Super Nintendo verscheen. Je schoot erin op smileys; je weet wel, van die dingen die politiek correcte figuren op Facebook gebruiken om een vilein bedoelde opmerking als 'grapje' te laten overkomen. Anyway, Faceball 2000 was een drol van een game, maar dus wel eentje die zijn tijd ver vooruit was...

FRANK RIBERY

Waar we tot aan Faceball 2000 (en lang daarna) vooral mee moesten leven? Healthblokjes, healthbars, levenspercentages of - fokking cool - een visuele weergave van je gezondheid.

Wie herinnert zich niet het gezicht van Doomguy, de marinier uit id's onvolprezen first-person shooter Doom? Oogde de dude aan het begin van elk level nog okselfris, na een paar voltreffers had zijn kop meer weg van Samuel na weer een nachtje doorhalen. Lodderige ogen, een bebloede neus en meer littekens dan Frank Ribery - it ain't a pretty sight, maar zo'n gezichtje in je hub is zonder meer mijn favoriete manier van healthweergave.

Maar goed, inmiddels hebben dus bijna alle shooters de beschikking over een oplaadsysteem. Op zich niks mis mee hoor, alleen past het niet bij de wat rustigere shooters. Kijk, in Call of Duty zou de 'oude manier' van healthpacks verzamelen alleen maar in de weg staan van de snelle gameplay. Echter, in meer op adventure gerichte schiettitels als Deus Ex en Splinter Cell heb ik tien keer liever het 'oude systeem'.

Health laag? Extra voorzichtig doen, baklap!

Gelukkig snappen de meeste developers dit inmiddels ook, al slaat men de plank nog regelmatig helemaal mis. Om bijvoorbeeld effe terug te komen op Wolfenstein: misschien is het feit dat

> **"Het shootergenre kan nog heel wat winst pakken op healthtechnisch vlak."**

het laatste deel uit 2009 regenerating health kende, wel een van de redenen dat deze game zoveel flak over zich heen kreeg. De hardcore Wolfenfans zijn immers van de oude stempel. Gewend aan rustige gameplay, waarbij je het kasteel in je eigen tempo doorkruist en zoekt



naar geheime deuren en Duitse oorlogsschatten. Gelukkig gaan er nu geruchten dat The New Order weer terugkeert naar het oude 'blokjessysteem'.

BLIK OP DE TOEKOMST

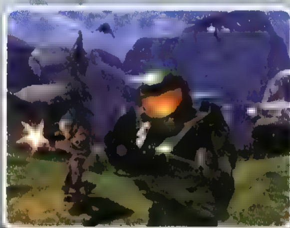
Om af te sluiten met een blik op de toekomst: de laatste jaren is er een trend zichtbaar. Gameontwikkelaars gaan minder rigide met het hele health-/doodgaan-fenomeen om, en komen met nieuwe oplossingen om spelen minder als een trial-and-error toestand over te laten komen.

Ik heb het dan niet over een game als Dead Island: Ripti- [illegible] op doodgaan staat. Nee, ik heb het over échte innovatie. Denk aan ZombiU, waarin je doodgebeten personage een zombie wordt en jij tot leven komt als iemand anders. Of de permadeaths van NPC's in BioShock: Infinite. En misschien wel de beste: de dood als onderdeel van het verhaal. Heavy Rain bijvoorbeeld is dan wel geen shooter, maar wat deze game deed met overleden personages moet toch ook mogelijk zijn in een 'emotionele' schiettitel als Gears of War? Dat je als Marcus Fenix - niet scripted! - het loodje legt, en doorspeelt als Dom die kapot gaat over het feit dat zijn beste maat een kogel heeft gekopt?

Tja, het is natuurlijk pure luchtfietserij, maar wel interessant speculatiemateriaal. Ik denk namelijk echt dat het shootergenre in de komende jaren nog heel wat winst kan pakken op healthtechnisch vlak. Het hoeft daarbij dus alleen maar leentjebuur bij andere genres te spelen, iets waar de shooter nooit vies van is geweest. Dat heeft het verleden wel bewezen... »



Deus Ex (2000)
Net als MechWarrior elf jaar eerder, kende de eerste Deus Ex eveneens context-sensitieve hitspots. Arm, been, kruis: de plek waar je werd geraakt, speelde een rol bij de gameplay. Een treffer in de voet betekende dat je minder snel ging lopen, in je arm dat je minder goed kon richten etc.



Halo: Combat Evolved (2001)
Dus niet de eerste game met regenerating health, wel de eerste met een regenerating shield. Halo zette twaalf jaar geleden de benchmark voor het hybride health-/shieldsysteem dat we vandaag de dag nog steeds tegenkomen.



Metal Gear Solid 3: Snake Eater (2004)
Metal Gear Solid 3 deed iets bijzonders. Kogels moest je op een realistische manier uit je lichaam verwijderen met een mes, waarna je vervolgens de wond met een sigaar dichtbrandde en een verband aanbracht. Niet echt gebruiksvriendelijk, wel briljant!



Call of Duty 2 (2005)
Het succesverhaal achter Call of Duty is inmiddels bekend. Deel twee kwam uit rond het begin van de huidige generatie spelcomputers en was de eerste game met een niet-zichtbaar regenerating healthsysteem. Even wachten tot de rode waas van je scherm verdween, en je kon weer verder. Tegenwoordig dé standaard.

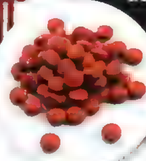


Prey (2006)
Het gezondheidssysteem achter Prey was innovatief: dook je health ónder de 25 procent, dan laadde deze vanzelf weer op. Maar slechts tót 25 procent! Voor de rest was je aangewezen op traditionele healthvergaarmethodes. »

OP JE GEZONDHEID!

Verbandkistjes, Efedrine-spuiten of gewoon een flesje 'levenswater'. Heeft een shooter géén regenerating health, dan bestaat er een dikke kans dat je een van deze producten zal moeten gebruiken om je gezondheid weer enigszins op pijl te brengen. Erg realistisch is het natuurlijk niet, maar echt: het kan nog stukken erger...

PIJNSTILLERS MAX PAYNE



Pijnstillers zijn verdomd handig bij hoofdpijn, katers en andere kleine kwaaltjes. Maar als we de heer Payne mogen geloven, bieden die schattige pilletjes zelfs soelaas bij schot-, steek- en brandwonden! Kijk wel uit: van overmatig gebruik schijn je een behoorlijk depressieve, cynische en verbitterde klootzak te worden...

ENERGIEDRANK DEAD ISLAND



We hebben het nooit gecontroleerd, maar naar eigen zeggen heeft Florian alleen blikjes energiedrank in zijn koelkast. Eigenlijk zouden we dus een keer de proef op de som moeten nemen, en die doorgesjeesde petjesdrager blootstellen aan een stel zombies. In de naam van de wetenschap, uiteraard. Stel je voor wat het zou betekenen voor de gezondheidszorg als blijkt dat je dodelijke wonden kunt genezen met een blikje Red Bull!

MET CRÈME GEVULDE CAKE BIOSHOCK



Mjammie, cake is lekker. Vooral als er zo'n zachte crèmevulling in zit! In BioShock liggen ze overal op de grond en zit je dus nooit verlegen om een beetje extra health. Er is maar één probleem: ze liggen daar al een jaartje of tien weg te rotten. Bleh! Noem me gek, maar ik ben zo iemand die zijn melk al weggooit als het vier minuten over datum is!

GROENE KRUIDEN RESIDENT EVIL

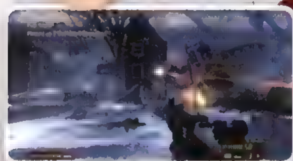


De laatste keer dat ondergetekende 'groene kruiden' tot zich nam, voelde hij zich allesbehalve kiplekker. Sindsdien gebruikt hij ze alleen nog op de pizza. Toch schijnen er hele volksstammen te zweren bij de helende werking van deze stuff, maar is het opvoeren van green herbs als healing-item niet een beetje het foute voorbeeld geven?

WATER UIT DE WC-POT DUKE NUKEM



Water is de bron van het leven; we schijnen zelfs voor meer dan zeventig procent uit het goedje te bestaan. Een prima idee dus als health-item in een game: flesjes Spa Rood of Bar-le-Duc. Duke Nukem moet echter weer eigenwijs doen en lebbert het gewoon uit de wc-pot. En dan nog klagen dat vrouwen je een varken vinden!



Resistance: Fall of Man (2007)
Ook de eerste Resistance was in 2007 eigenwijs. Je levensbalk was opgebouwd uit verschillende secties, die slechts per stuk oplaadden. Had je bijvoorbeeld voor anderhalf blokje schade opgelopen, dan regenerate je maar voor een half blokje. Voor de rest moest je gewoon op zoek naar healthpacks.



Dead Space (2008)
Dead Space deed wat leuks: de healthbar was onderdeel van je ruimtepak! Al was een dergelijke, met de spelwereld verbonden display natuurlijk al wel eerder gedaan in bijvoorbeeld Metroid Prime, toch voelde het verfrissend.



Far Cry 2 (2008)
Kogels uit je lichaam trekken, brandwonden deppen met een verbandje, gebroken vingers terug in de kom kraken: het healthsysteem in Far Cry 2 was in principe gewoon een traditionele blokjesaffaire, maar er lag wel een gaaf virtueel sausje overheen!



BioShock: Infinite (2013)
Snik, BioShock: Infinite is anno 2013 een van de laatste der Mohikanen met een traditionele levensbalk, al zit er wel een shieldje overheen. Het systeem is daarmee hetzelfde als dat in Halo, al kun je je healthbar in BioShock wél uitbreiden.



GAME & WARIO



REVIEW

Wii U

De Wii U heeft spellen nodig. Dus heeft Wario maar effe zestien minigames gemaakt en op een schijfje gepleurd. Jurjen bespreekt ze in zestien minireviews, waarna hij zijn conclusie over het totaal zal geven.

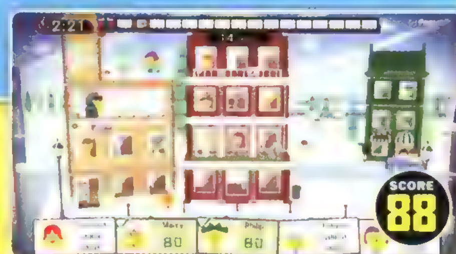
Arrow

Spel: Richt je GamePad op tv en trek je vinger over het touchscreen om pijlen naar de aanstormende troepen te schieten.
O ja: Soms moet je de GamePad ook als een schild heffen om kanonskogels terug te kaatsen.
Doet denken aan: Space Invaders en het Ninja-spelletje uit Nintendo Land.
Raar: De punt van de pijl is een neus die je kunt laten niezen.
Oordeel: Gezellige chaos.



Camera

Spel: De tv toont een levend tafereel waarin jij de vijf bewegende targets (spoken, criminelen, musicalsterren) moet spotten om ze met de GamePad te fotograferen.
O ja: Soms moeten de foto's aan speciale voorwaarden voldoen.
Doet denken aan: Pokémon Snap en Waar is Wally.
Raar: Waarom is er eigenlijk nog geen vervolg op Pokémon Snap voor Wii U aangekondigd?
Oordeel: Verrassend, spannend, uitstekend gebruik tweede scherm.



Ski



Spel: Door de verticaal vastgehouden GamePad te kantelen, moet je de skiënde Jimmy zo snel mogelijk naar de finish loodsen.
O ja: Er is ook een stand waarin je skiënde vrouwen moet verzamelen.
Doet denken aan: Het F-Zero-spelletje uit Nintendo Land.
Raar: Los van de replays kijk je uitsluitend naar de topdownview op het GamePad-scherm.
Oordeel: Beetje simpel, maar best leuk om te doen.





Patchwork

Spel: Je moet hoekige vormen in een rooster passen om afbeeldingen tevoorschijn te toveren.
O ja: Er zijn drie niveaus met elk dertig puzzels om te voltooien - als je er dan nog niet zat van bent, kun je doorgaan met de Challenge Puzzles.
Doet denken aan: Picross, breien, punniken.
Raar: Veel te braaf om door Wario gemaakt te zijn.
Oordeel: Nou ja, zo heeft moeder ook nog wat te doen.

Kung Fu

Spel: Door de GamePad te kantelen, moet je je springende held in een topdownview van platform naar platform sturen.
O ja: Sommige van die platformen bewegen, of storten in.
Doet denken aan: Doodle Jump.
Raar: Na de vijf - interessante - Trials is er alleen nog maar een - minder interessante - Endless Mode.
Oordeel: Half uurtje fun.



Gamer



Spel: Op de GamePad speel je met 9-Volt in bed stiekem microgames. Zodra zijn moeder komt kijken of je wel slaapt, moet je onder de dekens duiken.
O ja: Je kunt ook met 18-Volt, de volwassen versie (vader?) van 9-Volt, spelen. Dan heb je geen last van je moeder.
Doet denken aan: ZombiU.
Raar: Je moeder komt soms ook uit de tv.
Oordeel: Hectische pret, beetje oldschool WarioWare-stijl.



Ashley

Spel: Je kantelt de GamePad als een Wii-remote om heksje Ashley op haar vliegende bezem door de zijwaarts scrollende levels te loodsen. Ze neemt automatisch haar vijanden onder vuur.
O ja: Je kunt ook loopings maken; linksom met L, rechtsom met R.
Doet denken aan: Eenvoudige vlieg-en-actie-spelletjes op moderne telefoons.
Raar: Het spel doet niets bijzonders met het GamePad-scherm.
Oordeel: Vreemd, nietszeggend spelletje.



Design

Spel: Voltooi op de GamePad opdrachten in de trant van: teken een lijntje van vier centimeter, of een cirkel met een diameter van zes cm.
O ja: In de stand One Stroke mag je geen correcties maken.
Doet denken aan: Blote vrouwen. O nee, toch niet.
Raar: Dat je na enige oefening een kronkelende lijn van exact veertig centimeter kunt trekken.
Oordeel: Oersimpel, maar je blijft wel een tijdje op hi-scores jagen.



SCORE 68



SCORE 46

Pirates

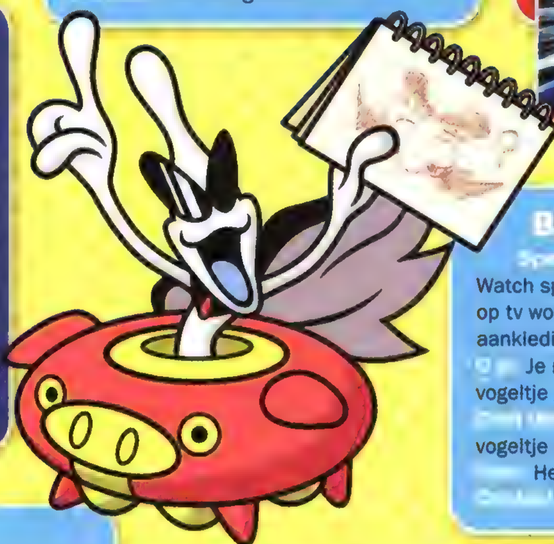
Spel: Volg de commando's van kapitein Wario (Centre! Left! Right! Right!) om pijlen op te vangen die vanaf verschillende piratenschepen worden geschoten.
O ja: Dat doe je dus door een opgeheven GamePad in die richtingen te houden.
Doet denken aan: Space Channel 5.
Raar: Dit is volgens mij het eerste spel waarin je Wario daadwerkelijk hoort praten.
Oordeel: Wat een gedoe.

Bowling

Spel: Bepaal vaart en richting van de bowlingbal door je vinger over het touchscreen te trekken, en kijk vervolgens op tv of de kegels omgaan.
O ja: Je kunt de richting van de rollende bal corrigeren door de GamePad te kantelen.
Doet denken aan: Wii Bowling.
Raar: [illegible]
Oordeel: [illegible] Wii Bowling in 2006 [illegible]

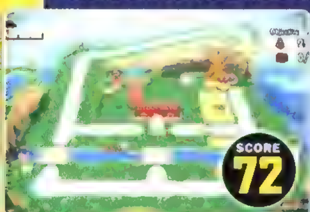


SCORE 51



Taxi

Spel: Je moet met je taxi de dieren redden die door ufo's ontvoerd worden. Op het GamePad-scherm zie je een eerste-persoons perspectief vanuit de taxi, op tv een overzicht van het hele level.
O ja: Je kunt instant overschakelen naar een bazooka om de ufo's mee uit de lucht te knallen.
Doet denken aan: De Metroid Blast-minigame van Nintendo Land.
Raar: Wie verzint al die shit?
Oordeel: Goed kijken, snel en slim reageren, best leuk.



SCORE 72

Bird

Spel: Een eenvoudig Game & Watch spelletje op je touchscreen, op tv wordt het spel met iets meer aankleding getoond.
O ja: Je moet de lange tong van het vogeltje gebruiken om dingen uit de lucht te eten.
Doet denken aan: De WarioWare-spellen waar dit vogeltje (Pyoro) eerder in verscheen.
Raar: Hebben vogels eigenlijk wel tongen?
Oordeel: Tja, wat moet ik hier nu van vinden?



SCORE 43

Fruit

Spel: De speler met de GamePad is de dief die zich in het straatgewoel mengt om fruit te stelen, de rest (max. 4 spelers) moet goed naar de tv kijken en ontdekken wie de dief is.
O ja: Na afloop wordt de GamePad doorgegeven, en moet elke speler zijn verdachte aantikken.
Doet denken aan: SpyParty.
Raar: Het Nederlandse Game Jam-spel Dark Day LA lijkt hier ook sterk op.
Oordeel: Laat zien hoe goed asymmetrische gameplay kan werken.

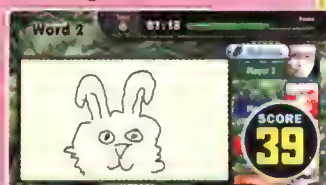


SCORE 91

"Zie het als zoethoudertje tot die echte Wii U-toppers er zijn."

Artwork

Spel: Eén speler tekent het aangegeven woord op het GamePad-scherm, de anderen (max. 4) kijken naar de verschijnende tekening op tv en moeten raden wat het wordt.
O ja: Kan via Miiverse ook met de hele wereld worden gespeeld.
Doet denken aan: Pictionary, natuurlijk.
Raar: THQ heeft in 2011 een vergelijkbaar spel voor de consoles uitgebracht; het werd één van de nagels in hun doodskist.
Oordeel: Wat is er mis met pen en papier?



SCORE 39



SCORE 89

Islands

Spel: Lanceer Fronks vanaf de katapult op het GamePad scherm naar vlakken met scores op platformen en weegschalen.
O ja: Elke speler (min. 2 max. 5 - de GamePad wordt doorgegeven) heeft vijf beurten, en kan met zijn Fronks de Fronks van andere spelers van de platformen beuken.
Doet denken aan: Curling, darts, jeu de boules.
Raar: Eh... Fronks?
Oordeel: Rustig, licht tactisch, vaak hilarisch spelletje dat ideaal is voor de vrijdagavond - met vrienden.

Disco

Spel: Twee spelers gebruiken elk een kant van de GamePad: de ene speler tikt een bepaald ritme, de andere moet het ritme herhalen.
O ja: Dit alles op de maat van chaotisch verspringende mengsels van rock, jazz, dance, klassiek en reggae.
Doet denken aan: Guitar Hero.
Raar: Ook al maak je het je tegenstander lastiger door uit de maat te tikken, je volgt toch vaak het ritme van de muziek.
Oordeel: Je moet ervan houden.



SCORE 47



SCORE 69

De Wii U heeft échte spellen nodig, niet deze verzameling voornamelijk overbodige minigames. Wat niet wegneemt dat je met sommige ervan flink wat lol kunt beleven. Zie het als zoethoudertje tot die echte Wii U-toppers er zijn.

JURJEN



Om alle 240 bonusprulletjes vrij te spelen ben je wel twaalf uur bezig. Daarna speel je alleen nog maar multiplayer.

12 UREN

BASICS

MINIGAMES
INTELLIGENT SYSTEMS
1 - 5 SPELERS
28 JUNI 2013

REMEMBER ME



De titel Remember Me bracht Ward in gedachten terug naar zijn studententijd en naar al die momenten dat wildvreemde chicks met zaadvragende ogen hem probeerden te versieren. Vermoedelijk is er, net als in de game, in de tussentijd flink met z'n geheugen geknoeid...



Bij de voorkant van een heel strakke broek is er af en toe sprake van een camel toe. Bij de achterkant soms van een dromedary cheek.

REVIEW

PC PS3 XBOX 360

Ik word wakker in een cel. Mijn geheugen is gewist. Ik herinner me slechts één ding: mijn naam. 'Nilin!', kreun ik wanneer de dokter er naar vraagt. Hij kijkt niet blij. Dit is niet goed. Volgens hem had ik helemaal niks meer over mezelf mogen weten. Het volgende moment word ik weggestuurd, op weg naar de totale vernietiging van mijn eigen ik. Even later strompel ik achter een robot aan. Dan, ineens, hoor ik een stem, een stem die zegt wat ik moet doen en die me helpt ontsnappen.
Even flitst het begin van BioShock door m'n hoofd, en tegelijkertijd wordt er een stroom aan filosofische vraagstukken over het wissen, stelen en veranderen van gedachten op me afgevuurd.

Remember you soon

Centraal in Remember Me staat het verhaal. Je wil weten wat er met je gebeurd is, wie je bent en wat de fock er gaande is in Neo-Paris, de stad waar je op zoek gaat naar je ware ik.

> **"Een van de leukste dingen is het veranderen van andermans gedachten."**

Je ontdekt al snel dat je deel uitmaakt van de Errorists (zonder de T inderdaad!), een groep die zich verzet tegen het bedrijf Memorize dat dankzij het monopoliseren en beheren van menselijk geheugen over de stad heerst.
De wereld is naar de klote en de mensen zijn totaal de weg kwijt vanwege al dat geheugenverlies en het toedienen van andermans geheugen als de drug van de toekomst. Het is dan ook illustratief dat mensen niet meer 'see you soon', maar 'remember you soon' zeggen wanneer ze afscheid nemen; een detail dat de wereld, die sowieso al prachtig wordt neergezet en zeer afwisselend is, alleen nog maar geloofwaardiger maakt.

Follow the marker

Tussen het verhaal door klim en klauter je aardig wat af. Daarbij hoef je je echter nooit af te vragen waar je precies naartoe moet. Je hebt namelijk, anders dan in bijvoorbeeld Assassin's Creed, niet de vrijheid om overal maar op en in te klimmen, maar volgt een van tevoren vastgesteld pad, dat ook nog eens extreem duidelijk wordt uitgelicht door lichtgevende markers. Het maakt de game nog meer lineair dan hij al was.
Gelukkig zijn er hier en daar wel wat kleine puzzels op te lossen, duurt een stuk klimmen en klauteren nooit te lang en zorgt de afwisseling in de game ervoor dat die voorspelbaarheid nooit echt gaat irriteren, maar echt uitdagend wordt het op deze manier natuurlijk nooit. Zeker niet als je ook nog eens ongestraft van elke richel af kan pleuren om vervolgens vijftig meter terug gewoon weer verder te kunnen gaan.

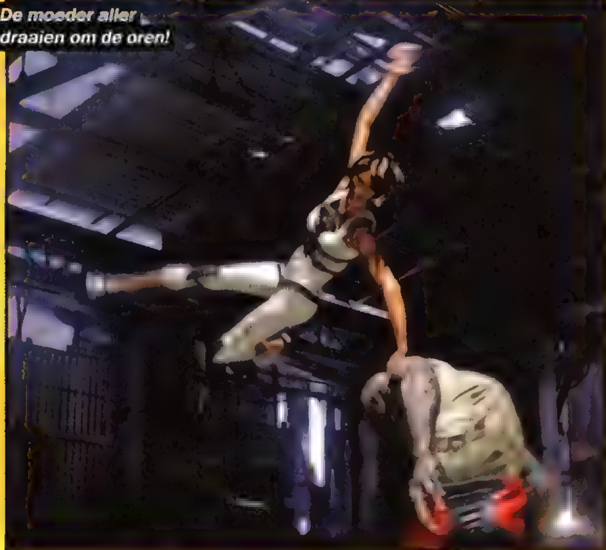


Geheugen in de mix

Een van de leukste dingen in Remember Me is het veranderen van andermans gedachten. Als een ware Armin van Buuren spoel je met je controller of muis door een gebeurtenis en probeer je spelenderwijs ele-

menten te veranderen om de uitkomst in jouw voordeel uit te laten vallen.
Dit betekent vooruit en achteruit spoelen op zoek naar situaties of voorwerpen in een scène die je kan aanpassen om uiteindelijk een combinatie te vinden die leidt naar de oplossing.
Omdat Jan in zijn previews er al het nodige over verklapt heeft en de momenten dat je dit doet op één hand te tellen zijn, zal ik deze hoogtepunten in de game niet voor je spoilen.
Wat ik je wel kan zeggen, is dat ik telkens weer uitkeek naar een volgend moment dat ik zo'n 'memory remix' mocht doen.
Dit element is absoluut vernieuwend en geslaagd, maar had voor mij af en toe wel iets dieper mogen gaan om briljant te zijn.

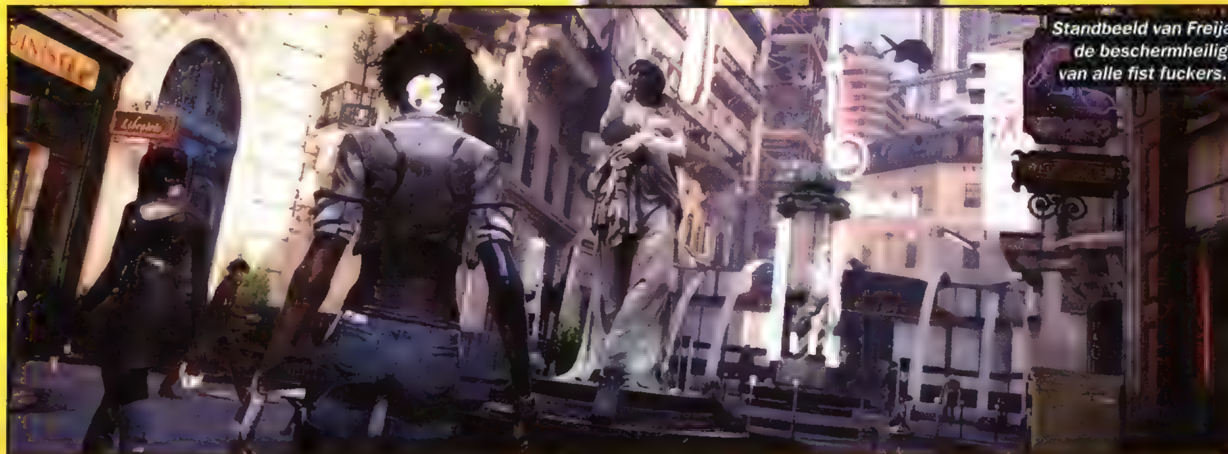



De moeder aller draaien om de oren!

Combo Lab
Tussen alle actie en verwikkelingen door, mag je ook nog gasten op hun bek meppen. Tijdens deze gevechten probeer je combo's aan elkaar te rijgen die je zelf samenstelt in het Combo Lab. Je bepaalt daarbij niet zelf of je in een combo moet meppen of trappen, dat staat al vast, maar je bepaalt wat voor klap je uitdeelt.
Je kan kiezen uit een krachtige klap, eentje die je levensbalkje aanvult, een die tijd afsnoept van de countdown van je super moves en eentje die al het voorgaande versterkt.
In het begin zul je hier weinig mee doen, maar naarmate de game moeilijker wordt, zul je de combo's gaan aanpassen aan de situaties. Soms heb je meer healing nodig en soms wil je de tijd voordat je je super power weer kan gebruiken, vertragen om een baas sneller te verslaan.

Potentie gesmoord
Waar het in dit third-person action adventure ondanks de afwisseling, de interessante filosofische vraagstukken en de prachtige wereld aan ontbreekt, zijn de echte, ja ik ga dit schrijven, 'memorable moments'.
Deze game barst van de potentie, je beleeft zeker vette dingen, maar er komt nooit een gehoopt 'Would you kindly' moment of die ene atoombom die je wegvaagt terwijl je uit een helikopter probeert te kruipen.
Helaas kwam ik ook twee keer een schoonheidsfoutje tegen toen ik een (mini)boss versloeg. De game herkende dit op een of andere manier niet, waardoor ik terugmoest naar een eerder checkpoint voor een nieuwe poging. Hopelijk zijn deze foutjes eruit wanneer de game in de winkel ligt.

Remember Me, please!
Remember Me is solide. Het is een kwalitatief sterke game die me acht uur lang heeft laten verlangen naar het moment dat ik zou weten hoe de vork nou echt in de steel zat. De gameplay diende daarbij het verhaal en was zeer afwisselend. Toch mist het spel diepgang, uitdaging én dat ene bijzondere moment waardoor je je Remember Me voor eeuwig zou herinneren. ✪


Standbeeld van Freija, de beschermheilige van alle fist fuckers...

weetje • weetje
Het idee van telepathie, het vermogen tot rechtstreekse overdracht van gedachten en gevoelens en dus ook de mogelijkheid om menselijke gedachten te kunnen downloaden, bestaat sinds 1882.

SCORE 80
Remember Me is een prima game die je zo'n acht uur lang laat genieten. Perfect geschikt dus voor de zomer om je een weekend mee te vermaken. In een najaar vol toppers zou deze game echter al snel in de vergetelheid raken.

WARD



Na acht uur zie je credits over het scherm rollen en is er niet veel meer te doen dan een andere moeilijkheidsgraad proberen.

8 UREN

BASICS
THIRD-PERSON ACTION ADVENTURE
DONTNOD ENTERTAINMENT / CAPCOM
1 SPELER
OUT NOW

ANIMAL CROSSING

NEW LEAF



GOLD AWARD

Animal Crossing: New Leaf is volgens Jurjen de vervolmaking van het Animal Crossing-concept. En stiekem ook nog eens een diepfilosofische verhandeling over de zin van het bestaan.



Roos, Margriet, Iris, Madelief en Jasmijn... wat hebben die bloemen met elkaar gemeen? Ik heb ze ooit allemaal in m'n bed gehad...

3DS REVIEW

Aan het begin van het spel word je 'toevallig' de burgemeester van je willekeurig samengestelde stadje. Vervolgens vertelt een gele teef (vrouwelijk hondje) dat je zelf je leven in het stadje mag vormgeven, en overnacht je in een tent.
Als je de volgende dag het spel opstart, dringt de existentiële vraag zich vanzelf op: wat nu?

Complimentjes

Als we érgens voor leven, dan is dat waarschijnlijk voor de goedkeuring van anderen. Daar is geld voor nodig. Dus ga je met je schep tegen rotsen slaan, aan bomen schudden, fossielen opgraven, vissen/insecten vangen en je buit verkopen aan een roze alpaca. Met het verdiende geld kun je de hypotheek aflossen. En daarna ga je gewoon verder met het spekken van de bruine beer die de hypotheek verstrekte.
Zo verandert je tent in een huis, een groter huis, en een enorm huis met extra grote kamers en een sprookjes- of horrorfilmdak. Dat huis mag je helemaal naar eigen smaak inrichten, met honderden (duizenden?) vrijspeelbare meubeltjes, die je dit keer met zelfgemaakte designs kunt bekleden.
De dierlijke buren komen je huis bezoeken, geven complimentjes. Je glimlacht.

> **"Ik ben totaal verknocht geraakt aan mijn tweede leven."**

Donaties

Je kunt je huis via StreetPass ook aan andere spelers laten zien. Dat doe je graag, want je bent trots op wat je eigenhandig hebt opgebouwd. Dat is waar je het allemaal voor doet. Het bouw-en-pronk-principe gaat in deze Animal Crossing verder dan ooit. Als de waarderingsmeter van je dierlijke buren eenmaal hoog genoeg is gestegen, krijg je namelijk de mogelijkheid om over de stad te heersen.
Je kunt wetten uitvaardigen die winkeltijden bepalen. Of je laat dingen bouwen, zoals bruggen, fonteinen, kampeerplekken, hekken, klokken, lantaarnpalen of een waterput. Natuurlijk is daar wel weer geld voor nodig; dat deels via donaties van je dierlijke buren moet binnenkomen. Zonder hun goedkeuring kom je niet ver.



weetje • weetje
Wie zijn interieur een klassieke uitstraling wil geven, kan bij Red de vos schilderijen kopen van Hollandse meesters als Vermeer, Rembrandt en Van Gogh.



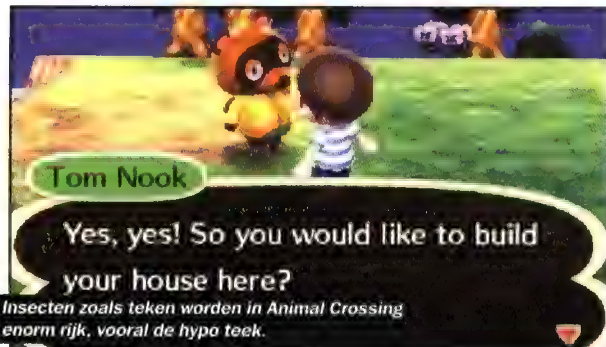
Dat noemen ze nou een 'koplamp'.

Zin

Maar, stel nu... stel nu dat je genoegen neemt met een tent. Dat je zegt, fuck you bruine beer, ik wil niet werken. Ik hoef geen groter huis, en ook geen mooie stad. Het kan me geen reet schelen wat mijn buren van mij vinden, een beetje chillen in mijn tent is voor mij genoeg.
Dan gaat het spel helemaal nergens naartoe. Dan zul je nooit een leuk bootreisje maken naar een tropisch eiland waar je veel mooie spulletjes kunt krijgen. Dan zul je nooit de lof van je dierlijke buren of andere spelers krijgen. Dan zullen zowel dieren als mensen je maar raar vinden. En terecht.
Als het leven geen zin heeft, dan moet je die eraan geven. Scheppend werken. De omstandigheden accepteren en er iets moois van maken. En ook al doet elke speler van Animal Crossing in grote lijnen hetzelfde, het resultaat is toch steeds weer uniek. Toon mij na vier weken je Animal Crossing, en ik zeg wie je bent.

Totaal verknocht

Zelf ben ik nu zes weken bezig in Animal Crossing. In het begin dacht ik: meer van hetzelfde. Verplicht nummertje. Na de review kap ik er weer mee. Gaat allemaal van mijn tijd in Fire Emblem Awakening af. Maar nu ik de review bijna heb voltooid, kom ik daar op terug.
Ik ben totaal verknocht geraakt aan mijn tweede leven. Mijn dierlijke buren. De steeds fijnere en fraaiere stad. Mijn enorme huis, met een kelder vol videogame-prullaria. Mijn kersenboomgaard. De minigames op het eiland. De optredens, evenementen en andere verrassingen. Snel geld verdienen met turnips. Het sterke gevoel van goedkeuring en voldoening waarmee het spel mijn handel en wandel beloont, elke dag opnieuw.
Eerste of tweede leven, wat maakt het uit; ik geniet ervan!



Insecten zoals teken worden in Animal Crossing enorm rijk, vooral de hypo teek.

SCORE 90

Zoals Fire Emblem Awakening de vervolmaking van de Fire Emblem-serie mag heten, is Animal Crossing: New Leaf dat van de Animal Crossing-serie. Probeer het een weekje, en je zit er voor maanden - misschien zelfs jaren - aan vast.

JURJEN



Na zestig uur kun je tevreden afstand nemen van je tweede leven. Of er nog jaren mee doorgaan.

60+ UREN



BASICS

LIFE SIMULATOR
NINTENDO
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

Ook IN DE WINKELS

Elke maand bespreken we de vetste games in de PU, maar helaas is er nooit genoeg ruimte om álle nieuwe spellen te behandelen. Op deze pagina's pakken we toch nog mooi effe vier recente games mee die in het reguliere review gedeelte van dit nummer niet aan bod kwamen.

1 LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES

Wii U

Na de 70 die Wouter vorig jaar aan de PS3/X360-versie van deze Lego Batman gaf, had ik weinig van de Wii U-versie verwacht. Toch bleek de formule 'Lego + Superhelden + Geinige Puzzeltjes + Humor + Tweespelerstand = Dikke Fun' mij weer uitstekend te bevallen.

Vanmiddag vloog ik met Superman naar de hoogste gebouwen van het fantastisch vormgegeven Gotham City om Golden Bricks te vinden. Daarna ging ik met de Flash een eindje door die open stad rennen, gewoon omdat het zo leuk is.

In de lineaire levels krijg je voor Batman en Robin steeds weer nieuwe, behoorlijk coole kostuums, terwijl je soms ook langs rails moet vliegen & schieten of vrij met de batmobile mag racen. Ik begreep niet goed hoe Wouter dit géén 80 waard kon vinden.

Okay, het spel is korter dan de voorgangers. Tenminste, als je alleen de lineaire missies doorloopt. Maar er is nu dus ook die open wereld, waarin je zeker nog wel tien uur fun kunt beleven. Wat me wél tegenvalt is het feit dat deze Wii U-versie werkelijk niks toevoegt aan de vorig jaar verschenen PS3/X360-versie. Dus vooruit, dan toch nog tien punten aftrek.



JURJEN — **SCORE 70**

Deze game verscheen vorig jaar al voor andere systemen, maar is ook behoorlijk super op Wii U. Wel jammer dat er niks nieuws aan deze versie is toegevoegd. Maar laat je daardoor niet afschrikken, als je eindelijk weer eens iets leuks in je Wii U wil stoppen.

FUSE 2

PS3 | XBOX 360

Insomniac Games heeft altijd exclusief spellen gemaakt voor PlayStation consoles, maar met Fuse gaat de ontwikkelaar voor het eerst multiplatform. Ik was vooral benieuwd of ze de kwaliteit van de Ratchet & Clank en Resistance games zouden kunnen evenaren.

Precies drie jaar geleden werd Overstrike aangekondigd en twee jaar later kreeg de game een re-reveal met de nieuwe naam Fuse. In deze third-person shooter speel je met vier leden van het Overstrike 9 team en ga je op zoek naar Fuse, een krachtig buitenaards goedje dat in handen dreigt te vallen van de Raven Corporation, die het willen gebruiken om gigantische nucleaire wapens te maken.

Het verhaal gaat dus nergens over en wordt ook niet leuk gepresenteerd, maar de kracht van de game moet liggen in de online 4-player co-op. Aangezien elk character z'n eigen specialiteit heeft, zal je moeten samenwerken en dat is bij vlagen goed uitgewerkt, maar daar is alles wel mee gezegd. De game is een dertien-in-een-dozijn shooter en zelfs van de altijd toffe wapens in de spellen van Insomniac is maar weinig overgebleven.

Fuse mist een ziel, een body, een eigen smoelwerk; die echte Insomniac kwaliteit!



FLORIAN — **SCORE 65**

Op de boxart zijn de hoofden van de main characters afgeknipt en dat is precies wat er mis is met Fuse. De game heeft geen eigen smoel, alleen een aardige co-op.

PS3 | XBOX 360 | Wii U | 3DS

FAST & FURIOUS: SHOWDOWN 3



Na het dubieuze The Walking Dead: Survival Instinct hebben we met Fast & Furious: Showdown opnieuw een drollenbak van een licentiegame te pakken waar echt helemaal niemand op zit te wachten. Waarom, oh waarom, Activision?

Ik begrijp hier werkelijk geen aars van. Denkt Activision nou echt dat gamers de hersenactiviteit van een amoebe hebben?
(Film)licentiegames worden steevast met wantrouwen bekeken, en al helemaal als het om Activision gaat. Na Family Guy en Survival Instinct komen ze nu met F&F: Showdown, een platte arcaderacer die zo slecht is, dat het bijna lachwekkend wordt...
De graphics zien er niet uit, de gameplay is een soort slap aftreksel van Burnout en Need for Speed, de wagens lijken niet eens op de bolides uit de zesde F&F-film, de A.I. van de cops is er gewoon niet, de tracks zijn ongeinspireerd en lelijk en de tussenfilmpjes tenenkrommend slecht.
De game kent een schademodel maar dat lijkt geen enkele invloed te hebben op de bakstenen waarmee je rond mag racen. Zelfs volledig in elkaar gebeukt en gedeukt, vlieg ik nog als een raket over het asfalt, geruggensteund door vreselijk irritante derderangs hiphop. Wat een drama!

Need for Speed, Gran Turismo, Forza, GRiD en Formula One kunnen wel inpakken. Fast & Furious: Showdown is de nieuwe raceкoning... IN YOUR DREAMS, ACTIVISION!!! Om de racekak van te krijgen.

SCORE 27

WOUTER

PC

HOOGSTE SCORE

4 MIGHT & MAGIC: HEROES VI - COMPLETE EDITION

Might & Magic is een turn-based RPG-serie die al heel lang meegaat. Terecht, vind ik, want de serie is al vele tientallen jaren van hoge kwaliteit en zit de laatste jaren zelfs in de lift.

Het mag niet de meest sexy franchise zijn; de Might & Magic serie blijft al jaren trouw aan de gameplay waarmee ze groot is geworden en daarvoor verdienen de makers een pluim.
Een mooier moment om als middeleeuwse fantasy minnende nerd in de serie te stappen is er niet: deze Complete Edition is namelijk behoorlijk... uuuh... compleet, en huisvest het originele M&M: Heroes VI, twee uitgebreide DLC adventure packs en de stand-alone expansion Shades of Darkness.
De combinatie van enerzijds exploratie waarbij je op zoek gaat naar resources en artefacten, het bouwen van steden, het rekruteren van je legers, het uitbouwen van je helden en de turn-based battles... het is een mix die mijn hartje sneller laat kloppen. Helemaal omdat Legacy Heroes als Sandro en Carg Hack hun opwachting maken. Bovendien reis, knok en bouw je in kleurrijke fantasy werelden met weelderige graphics.

SCORE 84

De old skool gamemechanismen, de vloeiende gameplay, het kleurrijke karakter en de tonnen content maken M&M: Heroes VI: Complete Edition een niet te missen deal. Hier ben je met gemak honderden uren aan kwijt...

JAN

AAN HET SPIT

DEZE MAAND ROOSTERT PU VERS AAN HET SPIT: Indies

WAAR HET VAK VAN SPELONTWIKKELAAR VROEGER NOG EEN ZEKERE STATUS HAD, KAN TEGENWOORDIG ELKE JAN DOEDEL EEN SPELLETJE MAKEN. SPECIAAL VOOR DE LEZERS DIE OOK WEL EEN GRAANTJE VAN DE BOOMENDE INDIESCENE WILLEN MEEPIKKEN, PRESENTEREN WE DAAROM MET TROTS DE SPOEDCURSUS 'HOE WORD IK INDIE?'

STOP MET SCHOOL

Als indie ga je natuurlijk niet naar school. Met programma's als GameMaker heb je sowieso geen opleiding nodig. Wat je niet weet, kun je opzoeken, of vragen aan je vrienden op de indiefora. En misschien hebben die vrienden ook wel adressen van sociale werkplaatsen voor wanneer je carrière als de nieuwe Miyamoto faalt en blijkt dat je buiten GameMaker eigenlijk niets beheerst.

Studiemateriaal: GameMaker, Hugo Smits

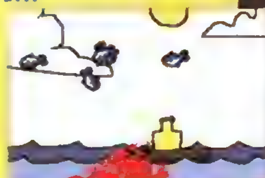
BELEDIG JE KLANTEN

Als indie doe je natuurlijk niet aan PR. Je game spreekt voor zich, en wie dat niet begrijpt is een retard. Als je extra indie wil overkomen, kun je je potentiële klanten natuurlijk ook direct vertellen dat ze retards of nerds zijn. Zie het als anti-PR (en een handige manier om in het nieuws te komen).

Studiemateriaal: Phil Fish



HOU NIETS GEHEIM



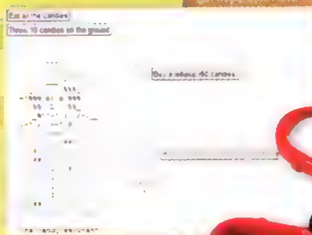
Als indie hou je natuurlijk niets geheim. Zodra je een leuk conceptje hebt gemaakt, wil je dat delen met de community. Ook als je plannen hebt om verbeterde versies van dat concept later op andere systemen uit te brengen. Dat er in die community ook snode mensen zitten die jouw concepten maar wat graag kopiëren, ach zó doortrapt zullen die mensen niet zijn. Toch?

Studiemateriaal: Radical Fishing, Luftrausers

HUUR EEN KLEUTER IN VOOR HET ARTWORK

Als indie doe je natuurlijk niet aan fraaie graphics. De kracht van je concept zit 'm in de gameplay, en mooie plaatjes leiden daar alleen maar van af. Huur dus een kleuter in om je spel vorm te geven. Kleuters zijn lekker naïef-expressief, hebben een aangeboren talent voor speelse oplossingen, en hoeven niet meer dan een zakje snoep te kosten.

Studiemateriaal: Candy Box



INVESTEER NIKS



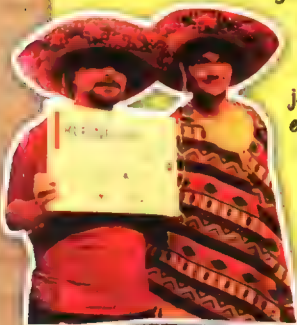
Als indie doe je natuurlijk niet aan financiën. Zolang je de stroom voor je computer en flessen cola kunt kopen, zit je goed. En omdat er zonder financiën ook geen financiële risico's zijn, blijf je creatief flexibel genoeg om je eigenwijze concepten te vervolmaken. Het mooie is: wie deze zuiver non-commerciele aanpak maar lang genoeg volhoudt, wordt vanzelf rijk.

Studiemateriaal: Vlambeer

VERGEET JE UITERLIJK

Als indie doe je natuurlijk niet aan uiterlijkheden. Kleding moet vooral goedkoop zijn en losjes zitten. Uiterlijk en conditie zijn volstrekt overbodig achter een computer. Het soort vrouwen waar jij op valt, geeft meer om brains dan om branie, dus why bother? Het enige moment waarop je eventueel wat aandacht aan je uiterlijk schenkt, is tijdens een indiefeestje of prijsuitreiking. Dan wil je nog wel eens je speelse geest benadrukken door een gek hoedje op te zetten.

Studiemateriaal: Alle indies



VRAAG SUBSIDIE AAN

Als indie ben je natuurlijk niet publiekgericht. Het is een verrijking voor de wereld dat jij een spel maakt waarin je vanuit het perspectief van een gekooide hermelijn een perzik ziet groeien, ook als er geen hond in dat 'spel' geïnteresseerd is. Zolang je je concept maar mooi genoeg kunt uitleggen, is er altijd wel een subsidie voor los te peuteren, en dat extra geld kun je goed gebruiken om de zijwaartse groeibeweging van de perzik nog iets subtieler te maken.

Studiemateriaal: Bohm

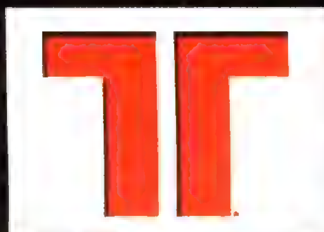


STEL JE SPEL UIT

Als indie doe je natuurlijk niet aan deadlines. Je roept af en toe wel een releasedatum, maar dat is meer om de buitenwereld het gevoel te geven dat je zinvol en doelgericht bezig bent. Eigenlijk wil je je spel helemaal niet meer met de wereld delen, nu je er zoveel tijd en energie in hebt gestoken. Het is van jou. Van jou alleen.

Studiemateriaal: Sparpweed





TRITTON

Kunai

STEREO HEADSET

- ONAFHANKELIJKE GAME- & VOLUMESCHAKELAARS
- GEOPTIMALISEERD VOOR PS VITA & PS3
- VERWIJDERBARE MICROFOON

KLEUREN

PS VITA / PS3

€59,99*



Kunai

STEREO HEADSET

OOK VERKRIJGBAAR VOOR

WII U / 3DS

€49,99*

720+

7.1 SURROUND HEADSET

- VERWIJDERBARE MICROFOON
- DOLBY 7.1 SURROUND SOUND
- ERGONOMISCH ONTWORPEN
- SELECTEERBARE EQ-INSTELLINGEN
- VOICE MONITORING
- TWEE 50MM SPEAKERS PER OORSCHELP

KLEUREN

PS3 / XBOX 360 / PC / MAC

€159,99*



PRO+

TRUE 5.1 SURROUND HEADSET

- VERWIJDERBARE MICROFOON
- DOLBY 5.1 SURROUND SOUND
- ERGONOMISCH ONTWORPEN
- SELECTEERBARE EQ-INSTELLINGEN
- VOICE MONITORING
- TWEE 50MM SPEAKERS PER OORSCHELP
- IN TOTAAL VIER SPEAKERS PER OORSCHELP

KLEUREN

PS3 / XBOX 360 / PC / MAC

€189,99*



Trigger

STEREO HEADSET

- ONAFHANKELIJKE GAME- & VOLUMESCHAKELAARS
- DUURZAME EN FLEXIBELE MICROFOON
- GEOPTIMALISEERD VOOR XBOX 360
- PRECISSIE GEBALANCEERDE SPEAKERS

XBOX 360

€49,99*



AX 180

PERFORMANCE GAMING HEADSET

- SELECTIEVE STEMWEERGAVE
- 40MM SPEAKERS
- AFNEEMBARE, FLEXIBELE MICROFOON
- CHAT & GAME VOLUME ONAFHANKELIJK AANPASPBAAR

KLEUREN

PS3 / XBOX 360 / PC / MAC

€79,99*



BEKIJK ALLE TRITTON HEADSETS OP WWW.TRITTONAUDIO.COM

O.A. VERKRIJGBAAR BIJ:



neckermann.com

bart smit

eci.nl



GAMEGEAR

SATURN bol.com Media Markt wehkamp.nl GAME MANIA NEDGAME GAME DISCOUNTER.COM consoleshop

*De prijzen van de producten in deze advertentie kunnen afwijken van de prijzen in de winkels

Iedere maand verschijnen er tientallen games op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze rubriek houden we jullie op de hoogte, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin je daar kunt aantreffen. Valt er deze maand ook voor jou iets lekkers uit de muur te trekken?

Hmmm...

Snaai GAMES

Lekker vet en vers!

COLOR COMMANDO

SCORE ★★★☆☆ — 1 SPELER



€ 2,-



'Wellicht dat het met dit spel lukt om vier sterren in de PU binnen te slepen,' schrijft spelontwikkelaar Hugo Smits in het mailtje bij zijn nieuwste puzzelplatformspel Color Commando. En verdraaid, het spel bevalt ons weer een tikje beter dan zijn eerdere werk (o.a. Ace Mathician en Flush the Goldfish.)
Duidelijke uitdaging (loop en klim naar de schat, ontwijk de monsters). Leuke twist (pak een verfbolletje en tik op het scherm voor een gekleurd vlak dat een gelijk gekleurd monster neutraliseert). De totale speelduur van twee uur is niet verkeerd voor twee euro. Maar: veel langer had het toch wat beperkte concept ons ook niet kunnen boeien.
Dus: vooral dóórgaan, Hugo!

DSiWARE

THOMAS WAS ALONE

SCORE ★★★☆☆ — 1 SPELER



€ 7,99 / € 7,49



Wat is de persoonlijkheid van een vierkant? Of van een rechthoek? Je ontdekt het in het puzzelplatformspel Thomas was Alone.
Een spel waarin je kleine aantallen blokken naar uitgangen moet loodsen. De eigenschappen verschillen: het grote vierkant kan op water drijven en als bootje voor de andere blokken functioneren. Die lange rechte kan hoog springen. De platte balk kan als trampoline dienstdoen. De blokken hebben elkaar dus nodig. Je gaat ze vanzelf als elkaars vrienden beschouwen en karakters toedichten. En anders zorgt het meesterlijk vertelde verhaal daar wel voor. Jammer dat de puzzels zo simpel zijn!

PC / MAC / PSN / VITA

WAZHACK

SCORE ★★★★☆ — 1 SPELER



€ 0,89 / € 3,99



Je geeft je verschrikkelijk lelijke ridder een gevonden zwaard. Het wapen blijkt vervloekt en hecht zich aan zijn hand. Als je een verdacht drankje drinkt, word je opeens een stuk sterker. Of blind. Of verlamd.
Op 600 voet diepte komt je ridder kansloos klem te zitten tussen een spin en een trol. Dood. Opnieuw beginnen. Erg? Welnee, allemaal deel van de ervaring. Je weet nu in elk geval welke wapens en drankjes je beter niet kunt gebruiken. En dat je de volgende keer op 600 voet diepte wat voorzichtiger moet zijn.
Lelijk als de nacht, deze roguelike platform-RPG, maar tegelijk verslavend als crack.

iOS / ANDROID / PC / MAC

KUNGFU RABBIT



€ 4,99

SCORE

1 SPELER

Een lekker spel maken met een konijn erin. Sinds Jazz Jackrabbit 2 is het niemand meer gelukt, hardnekkige pogingen van Ubisoft ten spijt.

Het platformspel Kungfu Rabbit begint veelbelovend. De tekenfilmachtige beelden, het schattige konijntje en de oosterse muziek scheppen een leuk sfeertje. Dat glijden en hoppen langs muren voelt prima. Je begint een beetje uit te kijken naar de smakelijke twist die het spel zal krijgen. Alleen blijft die twist uit. Er zijn bewegende platformen. Je moet zwarte blobs ontwijken. Tja.

Strip het beestje van zijn schattige pels, en hij blijkt weinig vlees op de botten te hebben.

Wii U

SID MEIER'S ACE PATROL



GRATIS

SCORE

1-2 SPELERS

Turn-based luchtgevechten met vliegtuigen uit de Eerste Wereldoorlog; je moet er maar op komen. Maar... als iemand het kan laten werken, is het veteraan Sid Meier wel.

Zowel het cartooneske uiterlijk als de gameplay doen een beetje denken aan Advance Wars. Afhankelijk van de gekozen partij (Britten, Fransen, Duitsers en Amerikanen), verkrijg je unieke vliegtuigen met andere skills. Gaandeweg worden de missies complexer en strategisch veelzijdiger, en dat terwijl je maar één move per beurt mag doen.

Je kunt alleen spelen of tegen anderen (zowel de single- als multiplayer staan hun mannetje) maar de game wordt halverwege behoorlijk pittig.

iOS

BADLAND



€ 3,59

SCORE

1 SPELER

Badland is een parel van een puzzel-reflex game die het verdient om door een groot publiek gespeeld te worden.

Het doel van de game is jouw Clones (zwarte, aaibare bolletjes) veilig door veertig gevaarlijke levels te loodsen vol scherpe tandwielen, vallende rotsblokken, zuigers, mijnen, kanonnen en soortgelijke shit. Gelukkig kun je de Clones speciale krachten geven waarmee je ze versnelt, verkleint, de tijd vertraagt, laat plakken aan oppervlakten of laat rollen als knikkers. Neem daarbij de abstracte vormgeving waarbij de voorgrond evenals je Clones gitzwart zijn, terwijl de kleurrijke, handgetekende achtergronden je al snel zullen betoveren. Prachtig spelletje!

iOS

TERRARIA



€ 14,99 / 1200 MS POINTS

SCORE

1 SPELER

Terraria is het antwoord op de vraag hoe Minecraft er uit zou zien als het een 2D sidescrolling adventure game zou zijn.

Je begint met het bouwen van een huisje om je te beschermen tegen nachtelijk bezoek van zombies, en naarmate je meer grondstoffen bij elkaar hakt met je bijl, kun je steeds grotere en mooiere dingen maken.

Het is net als LEGO, waarmee je kunt bouwen wat je wil.

Voeg daar het ontdekkingselement van de wereld aan toe en je hebt een heel toffe game waar je uren zoet mee bent, al is het alleen al door de random generated levels!

PS3 / XBOX 360 / PS VITA

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er nog wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 **Hoezo gaat CoD: Ghosts volgens Ward 'doggy-style'?**

A) Er worden krijgsgevangenen anaal verkracht
B) Er komt een hond voor in de game
C) De soundtrack bevat meerdere songs van Snoop Dogg

2 **Hoe klinkt de stem van de kantinejuffrouw volgens Maarten?**

A) Als een verzopen Katja Schuurman met een intellectuele achterstand
B) Als een doorgerookte crackhoer met ontstoken liezen
C) Als een spastische travestiet met Gilles de la Tourette

3 **Waarmee vergelijkt Samuel het merendeel van zijn exen?**

A) Plofkippen
B) Zitzakken
C) Duracell konijntjes

4 **Tijdens zijn trip naar Toronto viel Jan met z'n neus in de boter. Want?**

A) Hij kreeg een upgrade naar business-class
B) Hij kreeg een aai over z'n rugzak van Jade Raymond
C) In de plaatselijke nachtclub gold twee lapdances halen, één betalen

5 **Watch_Dogs speelt in Chicago. Wat is de bijnaam van deze stad?**

A) Windy City
B) Farting City
C) City Lekker?

6 **Hoe pakte Tjeerd de Duitse 'kok/kamp-commandant' terug?**

A) Hij piste in een kom met soep
B) Hij kakte in een garnalencocktail
C) Hij tufte in een glas met fruit

DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?



DAN MAAK JE KANS OP EEN

RAZER NAGA HEX LEAGUE OF LEGENDS COLLECTOR'S EDITION GAMING MUIS

Deze slick uitgevoerde muis met een winkelwaarde van **89,99 euro** is speciaal ontworpen voor het spelen van MOBA's/action RPG's.

De kenners zullen kwijlen bij het horen van specs als:
11 programmeerbare responseknoppen,
de mogelijkheid tot 250 clicks per seconde en
een responsetijd van 1000Hz Ultrapolling/1ms*.

**Slabbetjes worden niet bijgeleverd*

PU 236 LIGT OP 23 JULI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

BESTAAT POWER UNLIMITED 20 JAAR!

WE ZIJN BIJNA NET ZO OUD ALS ED Z'N DOCHTER! DAT GAAN WE DUS VIEREN MET:

- EEN SUPER DIK FEESTNUMMER MET EEN COVER OM JE VINGERS BIJ AF TE LIKKEN!
- EEN HISTORISCHE PRIJSVRAAG DIE JE NIET WIL MISSEN.
- WE GAAN PROBEREN EEN TOFFE POSTER VOOR JULLIE TE REGELEN.
- WE PROPPEN 'M VOL MET HILARISCHE E3 FOTO'S.
- EEN OVERZICHT VAN DE GROOTSTE FUCK-UPS VAN DE AFGELOPEN 20 JAAR.
- 20 KEER 20 EXCUUSMAILTJES VAN EEN NIET NADER TE NOEMEN REDACTEUR.
- EN VERDER NATUURLIJK BOORDEVOL VERSE INFORMATIE OVER DE XBOX ONE EN PLAYSTATION 4 MET PREVIEWS, HANDS-ONS EN FIRST LOOKS OP DE NEXT-GENS WAAR EEN GEMIDDELD GAMELIEFHEBBER STIJL VAN ACHTEROVER SLAAT.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

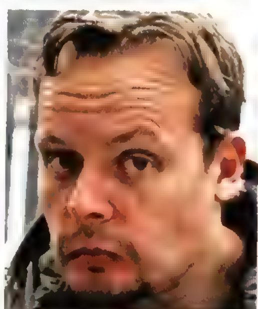
HELD VAN DE MAAND JAN

Onze Jan slaagde erin om als enige gamejournalist van de Benelux in Redmond aanwezig te zijn bij de reveal van de nieuwe videorecorder... uuh... console van Microsoft. Inmiddels heeft hij z'n verhaal aan veertig tijschriften en tweehonderd websites aangeboden. Katjing!



SUKKEL VAN DE MAAND JJ

JJ sprak twee maanden geleden af dat hij z'n schoonfamilie in Bulgarije zou bezoeken. Tickets gekocht, hotelletje geboekt... bleek het precies in de week waarin de Xbox One werd onthuld, GRiD 2 gereviewed kon worden en FIFA 14 voor het eerst speelbaar was. Wat zal die man genoten hebben daar in de Balkan...



POSEUR VAN DE MAAND

Wauw! Kijk 'm daar eens staan. Precies de juiste houding, aantrekkelijk, tegelijkertijd autoriteit en kracht uitstralend... Wat een prachtige auto die Ford GT!



5 REDENEN WAAROM DE XBOX ONE GEWELDIG IS

1. Hij vult in één klap je complete TV-meubel.
2. Hij gaat tenminste gewóón kapot, en dus krijgen we geen hartverzakking meer bij elk knipperend rood schijfje.
3. Kinect 2.0 herkent je familie en vrienden, wat wel zo handig is als we in het weekend iets te veel op hebben.
4. Je kan er games op spelen... toch?
5. Als 't klopt dat je er geen tweedehands en oude games op kan spelen, hebben we eindelijk alle tijd om alle nieuwe games te spelen.



5 REDENEN WAAROM DE XBOX ONE ZUIGT

1. Zijn we eindelijk die enorme videorecorder kwijt...
2. We kijken nog liever naar een naakte Patty Brard op een duikplank dan dat we skypen met onze familie.
3. Ontelbare entertainment mogelijkheden, waarvan bijna alles alleen toegankelijk voor Amerikanen. Noord-Korea staat nog meer open voor ons dan dit ding.
4. Vroeger konden we sukkels die een Kinect hadden, uitlachen. Straks staat ie verplicht boven je tv. Hoor het gelach van je PS4-vrienden als je jouw Xbox in 2013 staat aan te zwaaien.
5. Spielberg gaat iets met Halo doen. Dat is dus de man die in 1982 aliens ernstig beledigde door ze voor te stellen als gedrochten met lange vingers en heimwee.



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:




YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

BIKKEL VAN DE MAAND ED

Gelukkig zag Ed 't in Almere een stukkie scherper dan deze YouTube-still, toen hij vorige maand in de Game Mania moest racen tegen iedere bezoeker die het in GRiD 2 tegen 'm op durfde te nemen. Uiteindelijk reed Mr. Poweroni in een kleine vier uur tijd veertig races waarvan hij er 37 won. Nog nooit was de titel 'Bikkel van de Maand' meer verdiend (de titel bestond dan ook nog niet).



LUL VAN DE MAAND WOUTER

Op de laatste dinsdag in mei zou Wouter zich 's avonds in Hilversum melden om, samen met Tjeerd, The Gameroom te presenteren op Slam!FM. Alleen kwam Wouter nooit aan. Hij zat in de verkeerde trein die HEEL TOEVALLIG niet naar Hilversum, maar naar zijn huis in Hoorn ging. 'Ik zou mij niet geloven als ik jou was', liet hij Tjeerd weten. Om 't daarna toch nog proberen goed te praten!

Het maakt Wouter onbetwist De Lul van de Maand, en een kanshebber voor de titel Lul van het Jaar en tevens voor die van Lul van de Eeuw!



Tjeerd Lindeboom

@WouterBrugge had het een leuker verhaal gevonden als dat de intercity naar Maastricht was geweest ipv degene die naast je huis stopt :)



DUBBELGANGER VAN DE MAAND JAN

Sinds Jan een nieuwe bril heeft, noemen we hem 'Mike'. Of vaker: 'Boer'.

FAKE PROFILE VAN DE MAAND

Normaal komen we fake profielen slechts tegen bij beroemdheden, maar dit twitteraccount onder de naam Fred Biggeman is toch echt een nepperd, gemaakt als eerbetoon aan (persiflage op?) onze eindbaas. Ed was er in ieder geval beretrots op, wat meteen duidelijk maakt dat hij alles behalve een beroemdheid is.



WAAR WAS DE REDACTIE DE AFGELOPEN MAAND MEE BEZIG?

12% Lachen om Jurjen die zijn innerlijke boer weer eens kon uitleven in Animal Crossing: New Leaf.

7% Pokémon nummertje zoveel testen, wetende dat nummertje zoveeleneen ook wel zal komen.

9% Vinden dat Oculus Rift toch wel als een enge aandoening klinkt; eentje die op z'n minst flink jeukt.

11% Ons verbazen over de naam 'Xbox One'. Wat was de eerste Xbox dan? Zero?

8% Eerder dan JJ (hij was op vakantie) met FIFA 14 kunnen spelen. Dat maken we maar één keer in een eeuw mee.

13% Horen dat Sony beweert dat Gran Turismo 6 absoluut niet zal worden uitgesteld... en dus meteen naar het wedkantoor lopen.

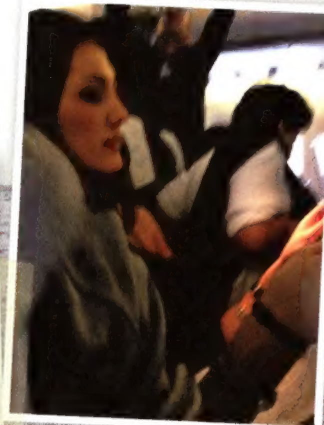
10% Medelijden hebben met THQ. Net failliet en dan twee van hun 'oude' games zien uitkomen, die nog hoog scoren ook.

11% Ons erover verbazen dat er in één maand tijd een game met Mario én een game met Wario uitkomt. En dat in het jaar van Luigi!

12% Horen dat EA geen games voor de Wii U kan maken vanwege de Frostbite engine. Zelfs Ed heeft dit jaar nog niet zo'n slappe smoes gehoord.

SCHIJTERD VAN DE MAAND WARD

Normaal zitten we in het vliegtuig ALTIJD naast stinkende, kolossale Amerikanen die hun bek en aarsgat niet dicht kunnen houden, maar Ward had tijdens z'n laatste trip een plekje naast een bloedmooi wijf. Vijftien foto's maakte hij stiekem van haar, waarvan er veertien precies zo uitzagen als het plaatje links. Zeker van (Awk)Ward hadden we toch wel verwacht dat ie het lef zou hebben om gewoon een mooi scherp plaatje te schieten van die lekkere chick, maar dat durfde ie dus niet. De schijterd!!

STOERSTE MOVE VAN DE MAAND

Blizzard meldde onlangs dat ze hun nieuwe MMO, codenaam 'Titan', in de prullenbak hadden gesodemieterd en helemaal opnieuw waren begonnen. Aan dergelijk stoer gedrag kunnen een hoop developers een voorbeeld nemen, dan was ons een hoop bagger bespaard gebleven.

Aan de andere kant, hoe lang kun je ons nog in Azeroth laten rondlopen? We kennen die toko inmiddels beter dan Ed onze smoesjes voor het te laat inleveren van teksten.

LEFGOZER VAN DE MAAND MAN NAAST JAN

Zoals je hebt kunnen lezen, mocht Jan tijdens z'n kennismaking met GT6 ook zelf een rondje racen over het circuit van Silverstone. Met dik tweehonderd kilometer scheurde hij over het rechte eind. Respect... voor de man die naast Jan durfde te zitten! Die gast wist natuurlijk niet dat Jan normaal gesproken in z'n Volvootje met z'n cruise control de negentig kilometer liever niet overschrijdt en hij net een dag tevoren z'n nieuwe bril aangemeten had gekregen...



FRAMEDROP JORDI PETERS

